ALL ABOUT

対戦格闘ゲーム

マイコンBASICマガジン別冊

ADK全面協力！最新連続技紹介から開発手記&設定資料集まで

ワールドヒーローズ2

超新作をスクープ！

餓狼伝説スペシャル



ストリートファイターII
ダッシュターボ

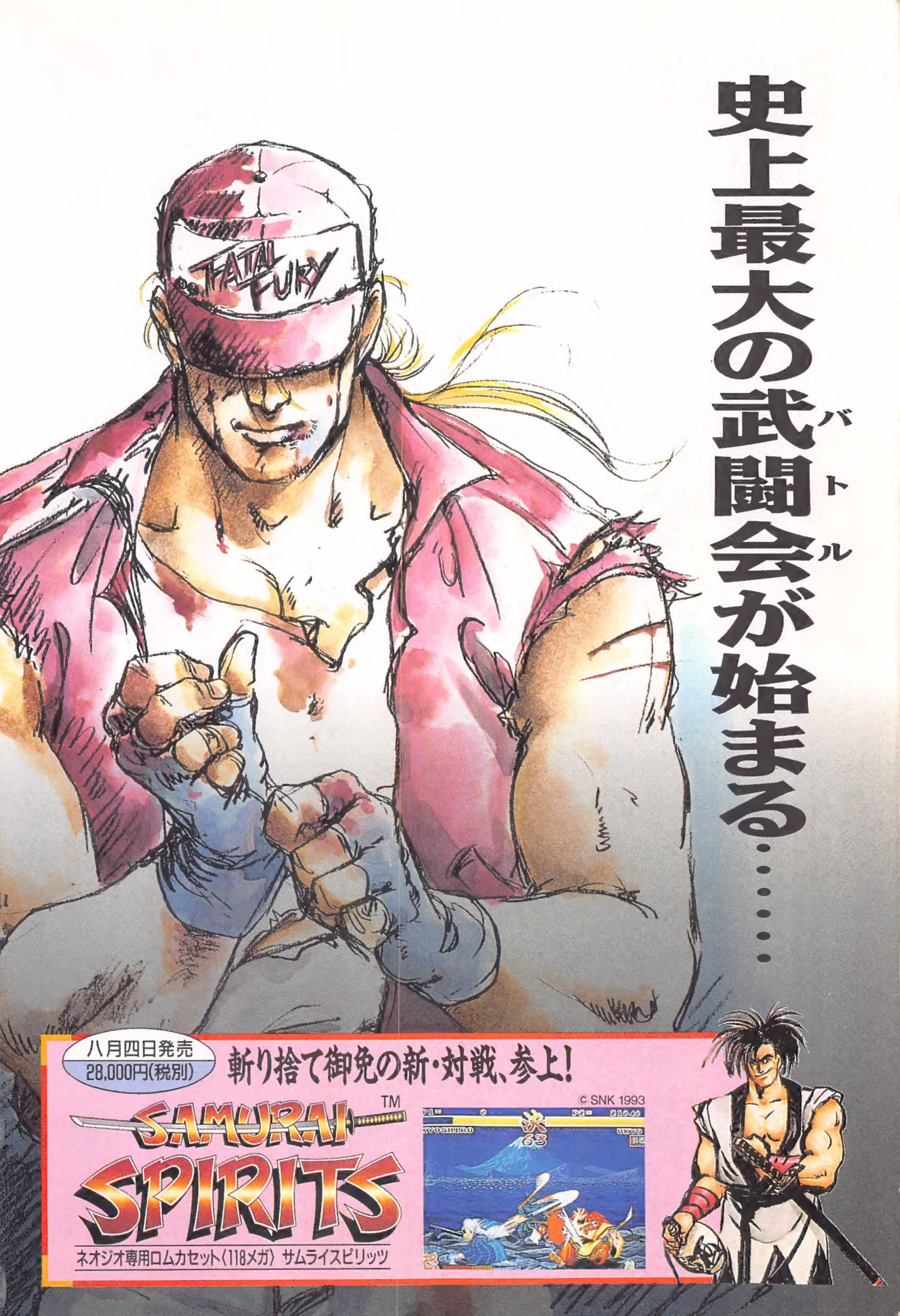
餓狼伝説2

ファイターズヒストリー
マーシャルチャンピオン
ナックルヘッズ
餓狼伝説
ワールドヒーローズ
龍虎の拳

9作品全98キャラクターの
データを満載！

ALL ABOUT シリーズ 1

スタジオベントスタッフ・編


FATAL FURY
史上最大の武闘会(バトル)が始まる……
八月四日発売
28,000円(税別)
斬り捨て御免の新・対戦、参上!
SAMURAI SPIRITS™
ⓒSNK 1993
ネオジオ専用ロムカセット〈118メガ〉 サムライスピリッツ

アペックス
今やゲームセンターのゲームは自宅で楽しめる時代です

対戦型格闘ゲーム

ストリートファイター ……… ¥45,000
ストII ……………………………… ¥38,000
ストIIダッシュ ……………………… 特　価
ストII' ターボ ……………………… 特　価
チャタンヤラクーシャンク … ¥38,000
レッスルフェスト ………………… ¥ 8,000
マーシャルチャンピオン …… ¥98,000
ファイターズヒストリー …… ¥98,000
ナックルヘッズ ………………… ¥88,000
マッスルボマー(新製品) …… ¥238,000

業務用ネオジオソフト

餓狼伝説 ……………………………… ¥3,500
ワールドヒーローズ ……………… ¥5,000
龍虎の剣 ……………………………… ¥5,000
餓狼伝説II ………………………… 特　価
ワールドヒーローズII …………… 特　価

その他, 対戦型, 多人数(3P, 4P)格闘ゲーム多数用意しています。

注) このリストは7月1日現在のものです。価格が変ることがあります。

☆スーパーファミコン対応, ストII用 6ボタンコントロールボックス

KIC



PANA TWIN　本体¥38,000
①RGBケーブル・21P.15P　¥3,500
②麻雀ハーネス　¥3,000
③SFコード　¥8,000

ベガ9000DX



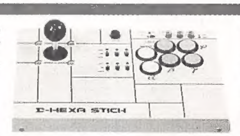
(SFコード¥8,000)　¥53,000

シグマ



AV-2001(ステレオ)　¥25,000
◎Σ6000ターボは別売です。
AV2001のほかにシグマ6000ターボをご使用下さい。

シグマ



Σ6000ターボ　¥13,800
メガドライブコード　¥3,000
PCエンジン用コード　¥2,000
パソコン用コード　¥1,500
SFコード　¥4,000

ローンもOK!

☆ストII' ターボ+ベガセット
¥231,000(税込)

1回目	2回目以降
¥12,730	¥11,800×23回
¥ 8,575	¥ 8,500×35回

☆ストII' ターボ+シグマセット
¥234,000(税込)

1回目	2回目以降
¥14,120	¥11,900×23回
¥ 9,050	¥ 8,600×35回

☆ストII' ターボ+パナツインセット
¥216,000(税込)

1回目	2回目以降
¥12,680	¥11,000×23回
¥ 9,700	¥ 7,900×35回

☆エアロシティ+ストII' ターボセット
¥445,000(税込)

1回目	2回目以降
¥19,125	¥16,300×35回

☆マッスルボマー(7月下旬発売)
¥246,000(税込)

1回目	2回目
¥10,950	¥9,000×35回

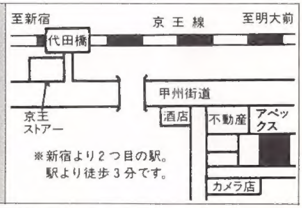
☆マッスルボマー+ベガセット
¥300,000(税込)

1回目	2回目
¥12,500	¥11,000×35回

株式会社　アペックス

〒168 東京都杉並区和泉2－1－26
☎03-3323-9911 FAX03-3323-5533
営業時間 AM10:00~PM7:00 定休日 日曜・祝日

展示販売中! ショールームにて




ALL ABOUT
対戦格闘ゲーム

CONTENTS

STAFFより

☆山下　章

今回は，いわば基礎知識編＋αという内容の１冊をお届けします。ということは……。今後，新時代のALL ABOUTシリーズをスタジオベントスタッフが中心となって作っていきたいと思います。ご期待ください。

☆板場利光

本格的に「別冊」に参加したのは，これがはじめてだったので，なにかと大変でしたが，なんとか無事にできたようでホッとしています。

この本について，いろいろと意見を聞かせていただければ幸いです。

☆山中直樹

やはり，執筆作業をしていると，とんでもない入力ミスがでてくる。この別冊も例外ではなく，「エドモンド変だ」とか「MADMAN」とか「世界一の働き者（正しくは傾き者)」とか。気づかなかったらどうなったことだろう……。

☆山下信行（やんま）

なにぶん本業が学生なもので(笑)，この本に力いっぱい当たれませんでした。悔しいです。もっと単位があって授業が少なくて，原稿書く時間があれば！　ぼくの犠牲になって働いてくれた板場・山中の2人に感謝です。







編集：山下　章＋スタジオベントスタッフ
スタッフ：山下信行(やんま)［ファイターズヒストリー／マーシャルチャンピオン／ナックルヘッズ・担当］
板場利光［ストIIターボ／龍虎の拳・担当］
山中直樹［ワールドヒーローズ2／餓狼伝説2／ワールドヒーローズ・担当］
煌竜［餓狼伝説・担当］
仲みゆき，大出綾太
データ協力：石井弘一，宮崎良太，押田隆太
表紙CG：高橋政輝
レイアウト：南 博文，JC²
協力：㈱カプコン，㈱エス・エヌ・ケイ，㈱ADK，データイースト㈱，コナミ㈱，㈱ナムコ
制作：マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

1993年8月31日第1刷発行　定価1,480円（本体1,437円）

スタジオベントスタッフ・編
発行人　平山哲雄
発行所　㈱電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1−11−15
電話 (03)3445-6111
振替 東京5−51961
印刷所　奥村印刷㈱
製本所　㈱堅省堂
落丁・乱丁はお取り替えいたします。

☆煌竜

「ライデンのバカヤロー//」……必勝パターンを忘れたために，どれだけコイツに苦労させられたことか。
　というわけで，汗と涙と寝不足と撮り直しの果てに完成したこの本，どうかゆっくり御賞味ください。

☆石井弘一

　今，この本を読んでいる人の中で「ゲームで遊んでお金もらえるなんていいな」と思っている人。アマイですよ。
　それと対CPU戦の情報を提供してくれた池田クン，チャレハイの宮崎クンと押田クン，どうもありがとう。

☆仲みゆき

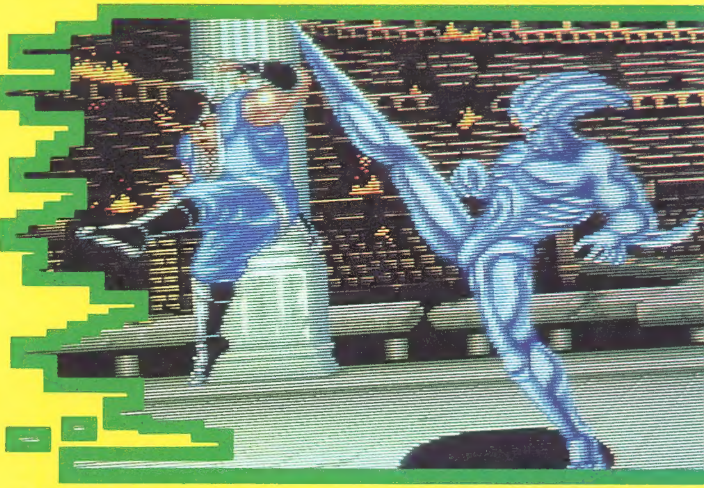
　さて，ベーマガ・ライターズの努力と汗と涙の結晶の格闘本。いかがでしたか。ライターのみんな，頑張ったね／どうもご過労さまでした。さぁーっ，また次回の単行本めざして頑張ろおねぇーっ／
　ふふふふっ。

☆大出綾太

　えーっと，校正して，写真のアタリをとって……あれ，あんまり手伝ってないや。こんなところにいていいのかな。ハッ，まさかこのあとに大仕事が用意されているとか⁉
　アブねえ，だまされるところだったぜ。

■注意：本書の技のだしかたなどは，すべて相手キャラが自分のキャラクターの右側にいるものとして書かれています。

対戦格闘ゲームの魅力とは?



振り返ってみれば，1990年代に突入したころ，ゲーム・センターは大変な危機を迎えていた。ファミコンをはじめとする家庭用ゲーム機がヒットしたことにより，アーケード・ゲームの存在価値が問われてきたのだ。

たしかに，大型筐体を使った体感ゲームの迫力は，ゲーム・センターでなければ味わうことができない。けれども，モニター画面の中で遊ぶタイプのゲームは，表現力は落ちるだろうが，家庭用ゲーム機でもプレイできるのではないか。ゲーム機の性能がさらに向上していく将来，はたしてアーケード・ゲームは生き残っていくことができるのか――。

ボクの周囲でも，しばしばそうした討論がかわされた。もはやゲーム・センターは，大型ゲーム機を集めて遊園地的な作りにしていくしかない，そんな意見も少なからずあったように思う。

そこに，現われた救世主が，『ストリートファイターII』だった。

『ストII』は，誰もが頭を悩ませていた「ゲーム・センターならではのゲームとは何か？」という問いに対して，一つの明確な答えを打ちだすことになった。それが，対戦プレイである。



もちろん，家庭用ゲーム機でも，2人のプレイヤーが対戦するゲームというのは，山ほどある。だが，そうしたゲームと，アーケード版『ストII』の決定的な差は，どのような相手と対戦できるか，ということにあった。

家庭用ゲーム機の場合，対戦相手はおのずと自分の知人にかぎられてくる。しかし，『ストII』が大ヒットして対戦台が増えていくにつれ，ゲーム・センターでは，見知らぬ人間と，ひとつのゲームを使って腕を競い合うことが可能になったのだ。それこそ「武者修行の旅」とか「団体対抗戦」といった新しい楽しみかたが，ゲーム・センターに生まれていく。これほど刺激的な遊びがあるだろうか。

対戦格闘ゲームが一大ブームを築き上げたのは，そうした新しい楽しさをボクらに提供してくれたからのような気がする。『ストII』は1990年代の『ゼビウス』だったのだ。 **（山下　章）**

超スクープ!!

餓狼伝説SPECIAL



ゲーム・センター，ネオジオの両方で大人気の『餓狼伝説』シリーズに最新作が登場するぞ。その名も『餓狼伝説スペシャル』。はたして，どこがどのように変わったのか，その第一報を，超スクープ記事としてお届けしよう。

新要素① 使えるキャラが15人に増えた!!



『餓狼伝説』シリーズの最新作なのに，なぜ『餓狼伝説3』というタイトルではないのか？　それは，いままでのシリーズに登場したキャラクターが総登場して，『餓狼1』『2』の集大成的な作品になっているからだ。

まずは，上の写真をみてほしい。

いわゆる，操作キャラクターの選択画面だが，その人数に注目しよう。15人なのだ！『餓狼伝説2』で操作できたキャラクターは8人だから，倍近くに増えているわけだ。

『餓狼伝説2』における操作キャラクター8人。操作不可能だった「三闘士と闇の帝王」の4人。さらに，前作『餓狼伝説』で登場したダックキング，タンフールー，最終ボスであったギースまでもが再登場するのだ。あのキャラクターが使えたらなあ……，と思っていた人にとって，こんなにうれしいことはないだろう。

ちなみに，本書の『餓狼伝説2』のコーナーでは，「三闘士と闇の帝王」の技表が掲載されている。

『餓狼スペシャル』で，彼らを使ってみようかな，と思っている人は，技が変更されないことを祈って予習しておくといいかもしれない。



▲闇の帝王・クラウザーと，三闘士・ローレンスとの対決が，『餓狼スペシャル』において，ついに実現されたのだ

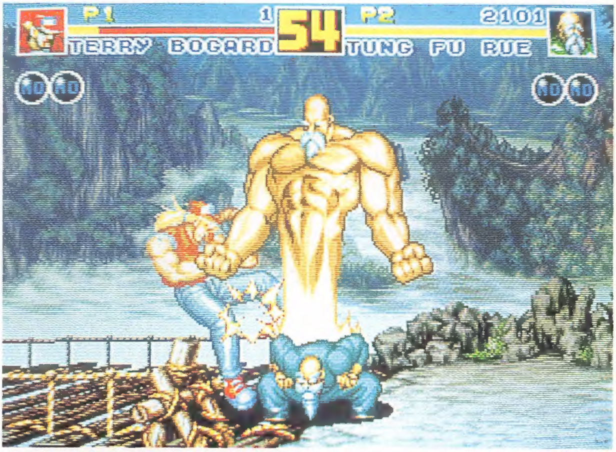
▼新キャラクターの参加により，対戦バランスも調整されるらしい。また，さまざまなマイナーチェンジが施されているとか





▲新キャラクターの地元ステージが，新たに書きおろされて登場する。ちなみに，ここはダックキングのステージだ

新要素② 使用可能になったキャラにも超必殺技が!!



『餓狼スペシャル』は，『餓狼伝説2』のシステムをベースにしている。そのため，『～スペシャル』で新たに操作できるようになったキャラクターも，あの超必殺技が使用できるようになったのだ。また，キャラクターによっては(旧キャラ含む)，新しい必殺技を身につけている者がいるとのことだ。

この画面では，タン老師が見たこともない必殺技を使用している。これが，その新必殺技なのか？　それとも，超必殺技なのか？　ゲームの攻略だけでなく，新必殺技や超必殺技の発見に専念するのもいいかも知れないぞ。

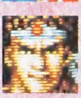
新たな闘いに身を投じる15人の戦士たち



テリー・ボガード
ついに，ギースとの再戦が決定したが，まずは弟のアンディよりも強くなってほしいところだ。



アンディ・ボガード
強力な必殺技である斬影拳の使い手だが，その威力は健在となるか？　それとも……。



東　丈
避け攻撃の強さが光っていた。さて，新キャラたちの避け攻撃はどうなるのだろうか？



ビッグベア
必殺技が二つしかない彼こそ，新必殺技が導入される可能性が高いと思うのだが……。



山田十平衛
強力な投げや組み技，そして類を見ない女好きは，『～スペシャル』でも変わらないだろう。



チン・シンザン
現時点では最強とされている彼。7人の新キャラ相手では，どういう結果になるのだろうか？



キム・カッファン
鳳凰脚の強さが人気を呼んだが，この技を超える必殺技が登場するのかどうか……。



不知火　舞
『～スペシャル』でも紅一点の彼女。超必殺技の使いやすさも，継承しているといいのだが。



ダックキング
『餓狼2』ではクラウザーに敗れ，重傷を負ってしまったが，雪辱戦の結果はいかに……!?



タン・フー・ルー
テリーの父親ジェフやギースの師匠。師匠と弟子の闘いは，どのような結果になるのか!?



ビリー・カーン
いままでの能力を受けつげば，彼が最強と噂されている。さすがに，あのリーチは脅威だ。



アクセル・ホーク
彼の地元には，電流ロープが設置されていたが，そのへんも対戦の駆け引きに影響するのか？



ローレンス・ブラッド
絶対に仕掛けられたくなかった必殺技・ブラッディカッターも，使うぶんにはおもしろい？



ギース・ハワード
同シリーズのストーリーでは実現されなかった，クラウザーとの帝王対決が見られるぞ。



ヴォルフガング・クラウザー
彼の必殺技は，超必殺技なみの威力があったが，それを上回る技が使えるのだろうか？

餓狼伝説 SPECIAL



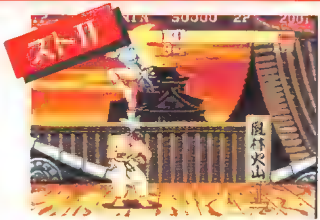
●発売元：カプコン

●92年12月発売

ストリートファイターII
ダッシュターボ

ストIIダッシュターボとは?

1991年春に発売された『ストリートファイターII』のバランスを調整し直して，プレイヤーが使えるキャラを12人に増やしたのが『ストII'（ダッシュ)』で，それをさらにリメイクしたのが『ストII'Turbo（ダッシュターボ)』だ。おもな特徴は，ゲーム・スピードの高速化，技の攻撃力の調整，新技の追加など。



▲現在の格闘ブームを生んだ名作。四天王は使えないし，同キャラ対戦もなかった



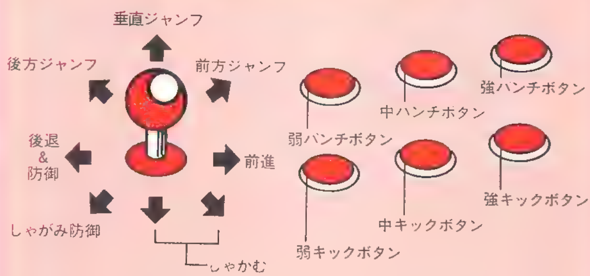
▲「ダッシュ」からさらにバランス調整が行なわれた。新しい必殺技も加わったぞ

基本ルール

12人のキャラクターから1人を選んで，技を駆使してお互いの体力をケズり合う。相手の体力をゼロにしたほうが1本となり，2本を先取すれば勝ち。格闘ゲームの基本となったルールだ。ダブルK.O.（両者の体力が同時になくなったとき）はドローになり，3本目までに決着がつかなかったら，4本目（FINAL ROUND）が行なわれる。


▲このラウンドで決着がつかなければゲーム・オーバーになってしまう

操作方法



キャラクターの移動はレバーで行なう。←と→で前後に移動，↑で垂直ジャンプ，↖と↗でななめジャンプ，↓でその場にしゃがむ。

また，相手の攻撃を受けたときにレバーを相手と反対方向（右にいるときは←）に入れると，防御姿勢となり，相手の基本技をガードすることができる（必殺技をガードした場合は，体力が少し減る)。

ボタンは上の三つがパンチで，下の三つがキックだ。それぞれ弱・中・強となっている。弱は技をだすのが速くて連射がきくが，攻撃力は小さい。逆に強は技をだすのが遅くてスキも大きいが，攻撃力は高い。そのほか，レバー入力とボタンの組み合わせて，投げや必殺技もだせる。

同じ足払いでも，これだけのちがいがある!



▲射程距離も短くて威力も小さいが，技のスキも小さいため，連射することができる



▲射程距離・威力・連射力……どれも弱と強の中間ぐらい。悪く言えば中途半端



▲射程距離と威力はバツグンで，相手を転ばせられるが，技のスキが大きいのが欠点

覚えておきたい三つのテクニック

1 必殺技を使いこなせ!

キャラクターたちはいろいろな技を持っているが，勝負の決め手になるのは，やはり必殺技だろう。攻撃するときに使うのはもちろんのこと，技によっては連続技に組み込んだり，相手の攻撃を避けるのに使えたりする。練習をつんで，試合中のどんな場面でも確実に技がだせるようにしておこう。





▲昇龍拳は空中の敵を撃墜するためだけでなく，飛び道具を避けるのにも使えるのだ

2 連続技で，反撃のスキを与えるな!

たてつづけに攻撃を当てると，頭のあたりに星やヒヨコがでることがある。それは，相手が「気絶した」というしるしなのだ。

気絶状態のときは，いかなる反撃もできないので，こちらにとっては大ダメージを与えるチャンスとなる。見かたを変えれば「どうやって相手を気絶させるか」を知っていれば，それだけ勝利は近くなるというわけ。

そこで「連続技」というのがでてくる。これは，相手が「こちらの技をくらったポーズ」からもとに戻らないうちにつぎの技を入れる，というテクニック。タイミングがバッチリなら，相手は反撃できないし，数発の攻撃を連続で当てて，一度に大ダメージを与えることができるのだ。

有名な連続技は各キャラクターのページで紹介しているので，ぜひ対戦に活用してみてほしい。







3 相手の攻めを先読みしよう!

どんなに防御がかたい相手でも，大技をだしたあとのスキをねらわれたら，防御しようがない。つまり，相手の大技を先読みできれば，攻撃のチャンスが増えるというわけだ。それを一歩進めて「わざと相手の技を誘っておいて，それをよけてから攻撃」という手もある。右の写真は，その典型的なパターンだ。



▲「そばに近づけば，ケンは強足払いをだす」と読んで，それをギリギリでかわす!

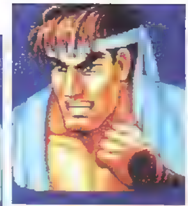


▲強足払いのあとにはスキができるので，そこを近づいて投げる。春麗の読み勝ちだ

リュウ

真の格闘家をめざす永遠の主人公







「真の格闘家」をめざし，世界を旅する男……それ以外の経歴は過去にも，そして未来にもあるまい。6年前の戦いで，タイにいた伝説の格闘王・サガットを倒したリュウは，さらに激しい修行に身を投じていた。今回は，自分の実力を再確認するために，生涯最高のライバルであるケンを訪ねて，海外へと旅立つ。

このゲームの，そして『ストリートファイター』シリーズの主人公であるリュウは，飛び道具あり無敵の必殺技ありと，もっとも標準的でバランスがとれたキャラクターだ。

使い手の実力しだいで，どのキャラクターとも互角に戦えるし，なにより「かっこいい！」。とくに，勝負どころで昇龍拳をキメられるようになれば，やみつきになることまちがいなしだ！

必殺技

波動拳　↓↘→＋パンチボタン



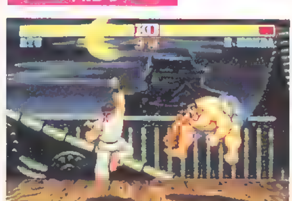
自分の「気」を手の平に集中させて，一気に撃ちだす飛び道具。弱・中・強で，弾のスピードが調節できる。ケンも同じ技を使うことができるが，リュウのほうが弾を撃ちだすモーションが速い。

竜巻旋風脚／空中竜巻旋風脚　↓↙←＋キックボタン



足を高速で回転させながら空中を移動する。だした瞬間と着地ぎわが無敵で，当たると相手は転んでしまう。弱・中・強で飛距離を調節可能。ジャンプ中にコマンドを入力すると，空中竜巻旋風脚となる。

昇龍拳　→↓↘＋パンチボタン



リュウ・ケンの持つ最強の必殺技。上昇中は完全に無敵となる。弱・中・強で跳ぶ高さを調節できるが，相手を転ばすことができるし，下降中のスキも少ないので，普段は弱の昇龍拳を使おう。

基本技＋特殊技一覧

レバー		ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル		パンチ	弱	ひじ打ち	ジャブ
			中	フック	正拳突き
			強	アッパー	正拳突き
		キック	弱	ローキック	ハイキック
			中	ひざ蹴り	ハイキック
			強	ねりちゃぎ	回し蹴り
しゃがみ		パンチ	弱	ジャブ	
			中	ストレート	
			強	突き上げアッパー	
		キック	弱	キック	
			中	くるぶしキック	
			強	回転足払い	
ジャンプ	垂直	パンチ	弱	ストレート	
			中	ストレート	
			強	ストレート	
	ななめ		弱	ストレート	
			中	ストレート	
			強	ストレート	
	垂直	キック	弱	前蹴り	
			中	前蹴り	
			強	旋風脚	
	ななめ		弱	ひざ蹴り	
			中	跳び横蹴り	
			強	跳び横蹴り	
つかみ	←→	パンチ	中・強	背負い投げ	
		キック	中・強	巴投げ	

※表内の技名は，(株)カプコンの最新資料をもとに構成されています。

リュウ（およびケン）の代名詞でもある波動拳と昇龍拳。対戦でも，この二つの必殺技を使って戦うことになる。

「飛び道具」である波動拳。これをダメージを受けずに避けるためには，同じように飛び道具で応戦するか，無敵技ですりぬけるか，ジャンプをする以外には方法がない。そこで，ジャンプしてきた敵を昇龍拳で撃ち落とす——これが，リュウの基本的な戦法「波動昇龍拳モード」だ。



▲だした瞬間が無敵で，当たると必ず相手が倒れる竜巻旋風脚は，奇襲にうってつけ

この戦いかたは『ストII』時代からあったが，『ターボ』ではより効果的な戦法となった。なぜなら，もともとリュウの波動拳は技のモーションが速いうえに，『ターボ』はゲーム全体のスピードが速いため，相手はよけるタイミングがはかりにくいのだ。

とはいうものの，やたらと波動拳を連発したり，２発づつセットで撃ったりすると，相手に波動拳を先読みされてジャンプ攻撃をくらってしまう。巧みにフェイントをまじえて，相手が予想しにくいように工夫しよう。

さらに，リュウで忘れてはいけないのが竜巻旋風脚。技をだした瞬間と着地する瞬間が無敵で，ヒットすると相手は必ず倒れるので，ジャンプしてきた敵をかわすときや，不用意に近づいてきた敵に対して有効だ。また，ガイルのソニックブームやダルシムのヨガファイヤーは無条件にすりぬけられるぞ。



▲波動拳で相手を牽制（けんせい）して，こらえきれずに飛んできたところを昇龍拳で迎撃！

基本技で使えるのは，中・強足払いとアッパー。足払いは波動拳と同じく相手への牽制（けんせい）や迎撃に，アッパーは連続技や対空兵器に使おう。

代表的な連続技

足払い波動拳

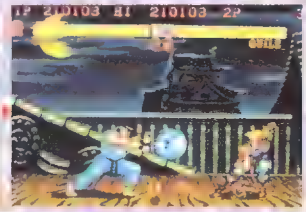
強足払いを当てた直後に波動拳を撃つ。いちおう相手はガードできるが，確実に体力をケズれるので，必ずマスターしよう。



▲まずは，敵の近くでレバーを↓に入れて強足払い。ガードされてもかまわない



▲足払いが当たったら，すかさずレバーを↘→と入れてパンチボタンを押す！



▲足払いのグラフィックがキャンセルされて波動拳に。敵はガードするしかない

ケツ落としアッパー昇龍拳

『ストII』のころから使われている，リュウ（およびケン）の奥義。相手が気絶したときや起きあがりを攻めるときに使う。



▲ちょうどオシリの部分を当てる（めくる）感じで，ジャンプ強キックをだそう



▲着地と同時に立ちアッパー。この絵がでている間に昇龍拳コマンドを入れる！



▲最後の昇龍拳は，普段は強で，相手が気絶しているときには弱を使うといいよ

VS
コンピュータ
攻略
リュウ

対戦もVSコンピュータ戦も基本はやっぱり「波動昇龍拳」

転ばぬ先の必殺技

前に「基本戦法は波動昇龍拳」と書いたけど，VSコンピュータ戦でも例外ではない。いちおう各キャラに対してパターンがあるものの，ココ一番で頼りになるのは，やはり「波動昇龍拳」なのだ。もしものときのために，必殺技は確実にだせるようにしておこう。

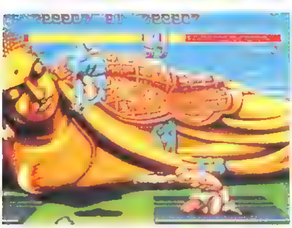
なお，リュウとケンでは，ほとんどパターンが変わらないのだが，ページの関係上，リュウとケンでまったく同じ場合はリュウのページで，若干(じゃっかん)異なる場合はケンのページで紹介している。

●VSリュウ

波動拳は2発セットで撃たれるので，1発目はよけて，2発目の波動拳で跳びこみ，ジャンプ強キック→強足払いの連続技を当てよう。腕に自信があるなら，三段攻撃で気絶させてもいい。

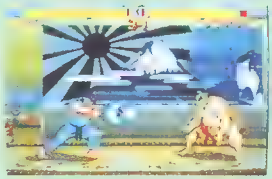


◀春麗はしゃがみアッパーで三角跳びを誘発しよう



▲サガットは下タイガーを撃つときに跳びこんで，伸びた手に蹴りを当てるのだ

VS本田&ブランカ用「波動足払い」



▲やや遠めから弱波動拳を撃つ。間合いを離すのは，スーパー百貫落としやブランカのすばやいジャンプ攻撃を防ぐため



▲波動拳を跳び越えてきたところに強足払いを当てて転ばせる。これは対戦でも使えるテクニックなので，ぜひ覚えたい

●VSケン

近くで強足払いを空振りすると，こちらに向かって跳んでくるので，しゃがみ強パンチ。この繰り返しでOK。

●VS本田

スーパー百貫落としが当たらないくらいの間合いで弱波動拳を撃ちつづける。跳んできたら，強足払いで転ばせるか，弱&中昇龍拳で迎撃しよう。

●VS春麗

近くでしゃがみ強パンチを空振りするとバックジャンプをするので，それで端へ追いこみ，三角跳びをしたところをくぐって，端へ向かって投げる。これを繰り返せば勝てる。もちろん，普通の波動昇龍拳でもかまわない。

●VSブランカ

VS本田とまったく同じ。

●VSザンギエフ

垂直ジャンプ強キック→強足払いの連続技で攻める。ただし，打点が低いとスクリューをくらうので注意。

●VSガイル

波動昇龍拳でOKだが，ケンのページにあるパターンも使える。

●VSバイソン

しゃがみ中キックを連発する。跳んできたら，しゃがみ強パンチで迎撃だ。



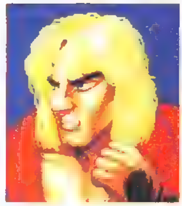
▲やっぱり，最後に頼りになるのは「波動昇龍拳」だろう。とくにベガとガイルに対しては，絶大な効果を発揮するぞ

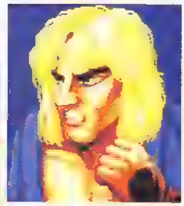
●VSサガット

上タイガーやハイキックは強足払いで転ばせて，ジャンプ攻撃は昇龍拳で落とす。後半，下タイガーを混ぜるようになったら，上タイガーの弾が画面から消えた瞬間にジャンプ強キックで跳びこもう。技のポーズで伸びた手に蹴りが当たるぞ。

ケン

かつてともに修行したリュウのライバル







同じ師のもとで修行したリュウと「強くなったころに再び会おう」と約束していたが，武者修行中にイライザと恋におちてしまい，戦いを忘れた幸せな生活を送っていた。
しかし，リュウからの一通の手紙によって，ケンの眠れる「熱き血潮」が目覚めた。格闘家ケンが完全復活したのだ。

ともに修行したためだろうか，ケンの使う技は，能力に微妙なちがいはあるものの，リュウとほとんど変わらない。ただ，ケンのほうが動きが速く，昇龍拳のスキが短いので，リュウよりも「攻撃的な」戦いをすることができる。しかも，『ターボ』はゲーム全体のスピードが速いので，よけいに技が見切られにくい。そのせいか，もっとも使い手が多いキャラとされている。

必殺技

波動拳　↓↘→＋パンチボタン



「ストII」では，リュウとケンの必殺技にはまったく差がなかったが，同キャラ対戦ができる「ダッシュ」以降では微妙にちがう。波動拳は，撃ちだすモーションがリュウよりも遅くなっている。

竜巻旋風脚／空中竜巻旋風脚　↓↙←＋キックボタン



リュウの竜巻旋風脚のように無敵ではなく，相手を転ばすこともできないが，脚の回転がとても速く，移動距離が短いのが特徴。ジャンプ中にコマンドを入れると，空中竜巻旋風脚となる。

昇龍拳　→↓↘＋パンチボタン



ケンの昇龍拳は，ななめに飛び上がるので，対空兵器としての威力は絶大だ。しかも，技のモーションがリュウよりも速いので，すばやくだせるし，着地間際をねらわれても技をくらいにくくなった。

基本技＋特殊技一覧

レバー	ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル	パンチ	弱	ひじ打ち	ジャブ
		中	フック	正拳突き
		強	アッパー	正拳突き
	キック	弱	ローキック	ハイキック
		中	ひざ蹴り	ハイキック
		強	ねりちゃぎ	回し蹴り
しゃがみ	パンチ	弱	ジャブ	
		中	ストレート	
		強	突き上げアッパー	
	キック	弱	キック	
		中	くるぶしキック	
		強	回転足払い	
ジャンプ 垂直	パンチ	弱	ストレート	
		中	ストレート	
		強	ストレート	
ジャンプ ななめ		弱	ストレート	
		中	ストレート	
		強	ストレート	
ジャンプ 垂直	キック	弱	前蹴り	
		中	前蹴り	
		強	旋風脚	
ジャンプ ななめ		弱	ひざ蹴り	
		中	跳び横蹴り	
		強	跳び横蹴り	
つかみ	パンチ	中•強	背負い投げ	
	キック	中•強	地獄車	

差がつけられた能力を活かし 速攻で相手を圧倒しろ!

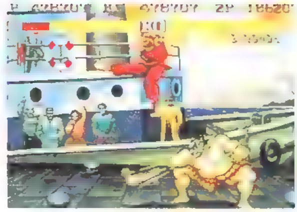
ケンは，同キャラ対戦ができなかった『ストII』で，「同じ条件のもとで対戦をする」ためのキャラクターだったので，かつてはリュウとまったく同じ能力だった。しかし『ダッシュ』以降で同キャラ対戦ができるようになると，使う技は同じでも，その能力に少しずつ差がつけられた。



▲昇龍拳のスキがリュウよりも小さいので，ドラゴンダンスがより効果的になった

最大のちがいは昇龍拳にある。なんと，ななめ前方へ飛び上がるのだ。とくに強昇龍拳は，試合開始と同時に垂直ジャンプをした相手に，いきなり当てられるほど「横にのびる」。しかも，技のモーションも速いので，ドラゴンダンス（弱昇龍拳を連発して，落ちぎわをねらってくる敵に，昇龍拳を当てるテクニックのこと）の有効度も格段にアップしている。

竜巻旋風脚にもかなりの差がある。移動距離が短いかわりに，脚の回転や飛ぶスピードがとても速いのだ。たとえば，空中竜巻旋風脚でうしろへまわって，着地と同時に昇龍拳……という連係技（竜巻昇龍拳）は，くらう側にとってはかなりイヤな攻撃だ。



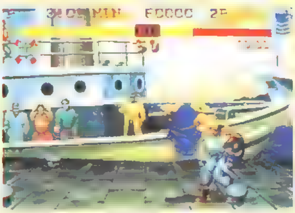
▲『ターボ』で新たに加わった空中竜巻旋風脚は，ケンのほうが使いやすいようだ

そのほかにも，ジャンプ強パンチが強い，歩くスピードが速いなどのちがいがあるが，これらはすべて「積極的に攻めこんだとき」に効果を発揮する。よって，リュウのような「守り主体」ではなく，速さをいかしてガンガン攻めこんでいったほうがいい。もちろん，ただやみくもに攻めるだけではダメ。フェイントをまじえながら相手のスキを突いていき，強力な連続技で一気に息の根をとめるのだ！

代表的な連続技

強パンチアッパー昇龍拳

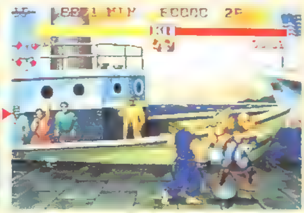
ケンの「横にのびる」昇龍拳を利用した豪快な連続技。全部キマれば気絶するので，相手のスキをついて積極的にねらおう。



▲どんな状態からでもかまわないから，とにかくジャンプ強パンチを当てよう



▲あとは「ケツ落とし～」と同じように，立ちアッパーから昇龍拳コマンドを入力



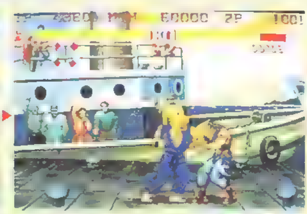
▲リュウの場合はここを波動拳にすると，全部ヒットして，相手を気絶させられる

弱足払いアッパー昇龍拳

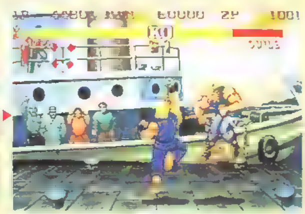
おもに，相手の起き上がり時に仕掛ける。弱足払いの前に立ち弱キックを加えた四段攻撃にすると，より効果的だ。



▲相手の起き上がりに弱足払いを「かぶせるように」だす。投げ返しを恐れるな！



▲弱キックボタンと強パンチボタンを同時に押す。すると，必ずアッパーになる



▲あとは，アッパーをキャンセルさせて昇龍拳。素早いレバー操作が必要だぞ

VS コンピュータ攻略 ケン

基本的にはリュウと同じだが，オリジナルの戦法もあるぞ

リュウのページからのつづきだ

このページでは「リュウとケンで攻略パターンがやや異なってくるキャラ」について解説している。ほかのキャラの攻略パターンは，リュウのページを読んでほしい。

●VSリュウ，本田，春麗，ブランカ

これらのキャラには，下の連続写真で紹介している「しゃがみアッパー昇龍拳」パターンが使える。

リュウとケンのどちらでも使えるが，ケンのほうが昇龍拳が横にのびるぶんだけ，相手に当てやすいのだ。



▲ダルシムは竜巻で強スラを誘い，ガードして投げよう。アッパー昇龍拳でもいいね

●VSダルシム

一度転ばせたら，ダルシムの起きあがりに，リュウは中の竜巻を，ケンは強の竜巻をだす。すると，着地点に強スライディングをしてくるので，ガードして投げるかアッパー昇龍拳をキメる。この繰り返しでOKだ。

●VSバルログ

最初は待って，跳んできたところに昇龍拳を当てる。そのあとバルログの起きあがりに，リュウなら弱竜巻，ケンならジャンプ強パンチをだすと，バック転をするので，着地時を投げる。そのあと同じように技をだせば，またバック転をする。これが全キャラ共通の「バック転モード」だ。

●VSベガ

リュウは波動昇龍拳で。ケンならばジャンプ強パンチ→中足払い→波動拳→中昇龍拳の連係を繰り返すパターンか，リュウとおなじく波動昇龍拳で。



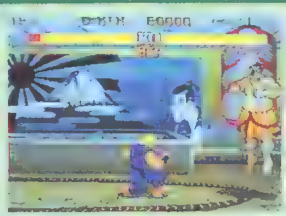


◀これが，リュウのページでふれていた「VSガイル用の攻略パターン・その2」。ガイルの近くで弱昇龍拳を空振りすると，かならずサマーソルトをだしてくるので，それをガードして，無防備に降りてくるところを投げてしまうかアッパー昇龍拳を当てるのだ

しゃがみアッパーで相手を跳ばせて強昇龍拳で落とす!



▲相手の近くでしゃがみアッパーを空振りするとバックジャンプをするので，まずはそれで画面端まで追いつめてしまう



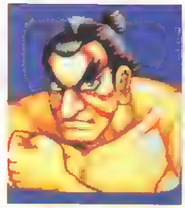
▲端に追いつめておいてさらにしゃがみアッパー。すると，バックジャンプが画面の端にいるために垂直ジャンプになる

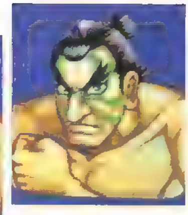


▲すかさず強昇龍拳をだせば，ジャンプした敵に見事にヒット！　もちろんひきつけて当てたほうがダメージが大きいぞ

エドモンド本田

世界へはばたいたスモウレスラー







無敵のスモウレスラーである彼は，日本の国技・相撲のすばらしさと強さを世界中に認めてもらうために，弟子を部屋に残して海外へ向かう。

けれども，跳ねる・蹴る・空を飛ぶといった戦いかたをしているので，相撲という競技の伝道師としての役割は，とても果たせていないような気がするのだが……？

本田の強さの秘密は，その巨体からくりだす，パワーあふれる攻撃にある。ガードのうえからガリガリと体力をケズっていく“百裂張り手”をはじめ，彼の持つ技は破壊力がすごい！

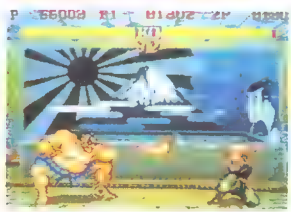
それでいながら，スーパー頭突きを防御にも攻撃にも利用するといった，巧みなテクニックも使える。ルックスは見劣りするが，なかなか使いがいのあるキャラクターなのだ。

基本技＋特殊技一覧

<table>
<tr><th colspan="2">レバー</th><th>ボタン</th><th>種類</th><th>近い場合</th><th>遠い場合</th></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="6">ノーマル</td><td rowspan="3">パンチ</td><td>弱</td><td colspan="2">張り手</td></tr>
<tr><td>中</td><td colspan="2">張り手</td></tr>
<tr><td>強</td><td colspan="2">ごっつぁんチョップ</td></tr>
<tr><td rowspan="3">キック</td><td>弱</td><td>向こうずねキック</td><td>払い蹴り</td></tr>
<tr><td>中</td><td>向こうずねキック</td><td>払い蹴り</td></tr>
<tr><td>強</td><td>丸太蹴り</td><td>払い蹴り</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="6">しゃがみ</td><td rowspan="3">パンチ</td><td>弱</td><td colspan="2">しゃがみつっぱり</td></tr>
<tr><td>中</td><td colspan="2">しゃがみつっぱり</td></tr>
<tr><td>強</td><td colspan="2">出足払い</td></tr>
<tr><td rowspan="3">キック</td><td>弱</td><td colspan="2">四股蹴り</td></tr>
<tr><td>中</td><td colspan="2">四股蹴り</td></tr>
<tr><td>強</td><td colspan="2">土俵払い</td></tr>
<tr><td rowspan="12">ジャンプ</td><td rowspan="3">垂直</td><td rowspan="6">パンチ</td><td>弱</td><td colspan="2">ジャンプチョップ</td></tr>
<tr><td>中</td><td colspan="2">ジャンプチョップ</td></tr>
<tr><td>強</td><td colspan="2">ジャンピング張り手</td></tr>
<tr><td rowspan="3">ななめ</td><td>弱</td><td colspan="2">ジャンプチョップ</td></tr>
<tr><td>中</td><td colspan="2">ジャンプチョップ</td></tr>
<tr><td>強</td><td colspan="2">ジャンピング張り手</td></tr>
<tr><td rowspan="3">垂直</td><td rowspan="6">キック</td><td>弱</td><td colspan="2">跳び丸太蹴り</td></tr>
<tr><td>中</td><td colspan="2">跳び丸太蹴り</td></tr>
<tr><td>強</td><td colspan="2">跳び丸太蹴り</td></tr>
<tr><td rowspan="3">ななめ</td><td>弱</td><td colspan="2">百貫落とし</td></tr>
<tr><td>中</td><td colspan="2">フライングスモウプレス</td></tr>
<tr><td>強</td><td colspan="2">跳び丸太蹴り</td></tr>
<tr><td rowspan="3">つかみ</td><td rowspan="3">←→</td><td rowspan="2">パンチ</td><td>中・強</td><td>俵投げ</td><td></td></tr>
<tr><td>中・強</td><td>さば折り</td><td></td></tr>
<tr><td>キック</td><td>中・強</td><td>折檻蹴り</td><td></td></tr>
<tr><td>特</td><td>← →</td><td>キック</td><td>中</td><td>ひざ蹴り</td><td></td></tr>
</table>

必殺技

百裂張り手　パンチボタンを連打



恐るべき速さで張り手を連発する。弱・中・強で張り手の速度が調節できる。レバーの左右で技をだしながら前後に移動できるが，手の先に当たり判定があるので，無敵技をくらうと返されてしまう。

スーパー頭突き　←にため，→＋パンチボタン



強靱（きょうじん）な足腰で，その巨体を弾丸のようにうちだす体あたり技。弱・中・強で飛行距離とスピードが変わる。技をだしてから足が地面を離れる瞬間までほぼ無敵なので，対空兵器にも使える。

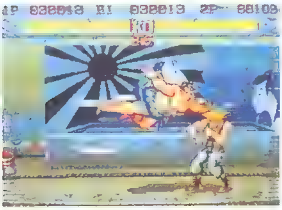
スーパー百貫落とし　↓にため，↑＋キックボタン



スモウプレスの格好でななめに飛びあがり，百貫落として頭上から落ちてくる。弱・中・強で飛びあがる高さと飛行距離を調節できる。技をだした瞬間は無敵だが，着地直後にスキができてしまう。

何度も言うようだけど，本田の魅力はパワーにある。けれども，歩くスピードも遅いしジャンプ力も低いので，慎重に攻めなければならない。

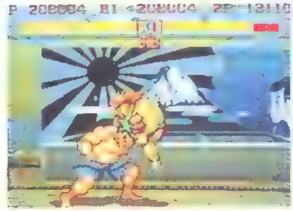
基本戦法としては，立ち強キックやしゃがみ中&強パンチ，強スーパー頭突きなどで攻めていって，相手がジャンプしてきたら，弱スーパー頭突きなどで迎撃する。つまり，常にスーパー頭突きをためておく必要があるわけだ。



▲一長一短ある新必殺技・スーパー百貫落としを有効に使えるかは，キミの腕しだい

相手が倒れたときには，リーチの長いジャンプ強キックやジャンプ弱パンチを起きあがりにかぶせる感じでだすといい。うまく当たったら，連続技や百裂張り手につなげるといいだろう。ただし，これだと起きあがりの必殺技がこわいので，近くによって「わざと何もしない」というのも一つの手。読みどおり昇龍拳やサマーソルトをだしてきたら，投げやさば折りを使おう。

『ターボ』で新たに加わった技・スーパー百貫落としは，だした瞬間が無敵なので，飛び道具をよけたりジャンプしてきた敵を撃墜するのに使える。着地直後にスキがあるのが弱点だが，



▲スーパー頭突きは技をだした瞬間が無敵なので，対空兵器として絶大な効果を発揮

至近距離でだせば，ガイルや春麗などにはかなりの強さを発揮するはずだ。

本田は，対戦では使いづらいキャラである。最初のうちは，何もできないうちに負けてしまうかもしれない。でも，彼のパワーならば，一つの技から逆転することもありうる。言いかえれば，不利な状況をくつがえして勝つところが魅力なのだ。ザンギエフが強くなった今，「一発逆転」の快感を味わうなら本田にキマリだ！

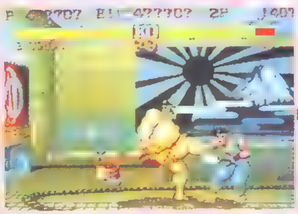
代表的な連続技

本田三段撃ち

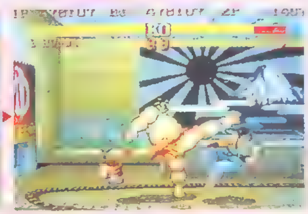
ジャンプ強パンチから立ち強キックにつなげる，お手軽な連続技。ただし，かなり打点を低くしないと成功しないぞ。



▲ジャンプ強パンチを当てる。しっかりひきつけないと，くらい投げがあるぞ！



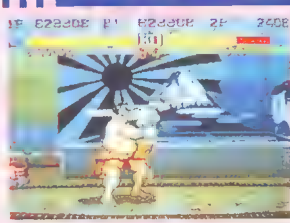
▲着地したら立ち強キック。うまくいかないなら，しゃがみ中キックでもいい



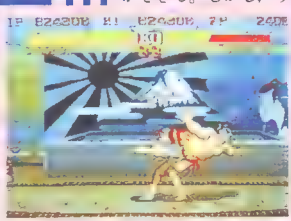
▲どちらの蹴りも二段蹴りなので，一発目が当たれば，自動的に二発目もキマる

本田豪天落とし

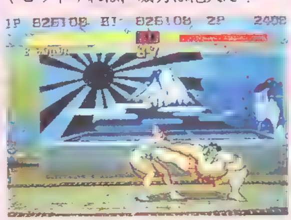
コレはさば折りからの連係技なので，相手はガードすることができる。しかし，うまくヒットすれば，威力は絶大だ！



▲さば折りのあとに相手方向へジャンプ。技の最中からレバーを入れておくとラク



▲スモウプレスが炸裂！　当たる位置が微妙なので，ガード方向がわかりにくい



▲スモウプレスが当たったら，しゃがみ中キックだ。これで三段攻撃になる

VS コンピュータ攻略 本田

相手のジャンプを待って スーパー頭突きで迎撃しよう

基本は「待ち本田」

何度も言っていることだけど，本田は歩くスピードが遅い。基本技で戦おうとしても，ほかのキャラクターの動きにはついていけないだろう。

そこで「待ち本田」だ。これは読んで字のごとく，相手が攻撃を仕掛けてくるのを待って，スーパー頭突きなどで迎撃する戦法のこと。なかなか勝負がつかないため，精神的にハードな戦いになるが，ガンバってほしい。

●VSリュウ

端に追いつめて，近くで強足払いをだすと，バックジャンプをするので，早めの強スーパー頭突きで迎撃だ。

●VSケン

近くで強足払いをだすと，こちらに向かって跳んでくるので，立ち強パンチで迎撃。これがパターンになる。



◀ザンギエフと本田は百裂張り手でおしまくるのだ！



▲投げたあとにジャンプ弱パンチで跳びこむと，またバック転。これでハメよう

難敵・ブランカとはこう戦え



▲VSブランカでは，こちらから積極的に攻めちゃいけない。ひたすら跳んでくるのを待って，スーパー頭突きを当てよう

▲相手が転んだら「足先が当たるように」ジャンプ強キックで跳びこめば，ローリングを撃墜できる。これを繰り返せ

●VS本田

前進しながら中（もしくは強）百裂張り手。これだけでOK。

●VS春麗

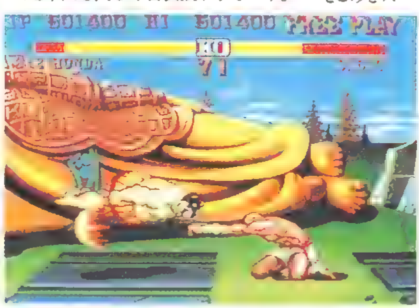
とりあえず一度転ばせてから，背後にまわりこむようにジャンプ強キックで跳びこむ。すると，春麗は反対側に技をだすので，着地と同時に投げる。これを繰り返せば勝てる。

●VSブランカ

ひたすら跳びこんでくるのを待つ。くわしくは写真を参照のこと。

●VSザンギエフ

VS本田と同じく百裂張り手でおす。



▲サガットは残り体力が少なくなると下タイガーを撃つようになる。写真のタイミングで強スーパー頭突きで突っこめ！

●VSガイル

スタート直後にバックして画面端に行き，ガイルが跳びこんできたところを強スーパー頭突きで迎撃しよう。

●VSダルシム

パターン化はむずかしいので，臨機応変に対応していくしかない。

●VSバイソン

しゃがみ中キックを連打するだけで，バイソンのラッシュはすべて返せる。跳んできたらスーパー頭突きで迎撃。

●VSバルログ

まず画面左端で待って，跳んできたところをスーパー頭突きで迎撃。あとは「バック転モード」で。

●VSサガット

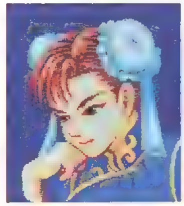
ジャンプ攻撃は頭突きで返す。上タイガーはしゃがみ強パンチで転ばせ，下タイガーは頭突きで突っこもう。

●VSベガ

歩きでもジャンプでも，近づいてきたら強スーパー頭突きを連発。これだけで勝てる。

春麗

行方不明の父を探す女刑事







腕利きの麻薬捜査官だった父親が行方不明になった。その消息を探るために刑事となった彼女は，背後に悪の巨大組織・シャドルーがうごめいていることをつきとめる。そして，影のボスと称される男・ベガが，腕のたつ格闘家であることも……。父親譲り(ゆず)の拳法を武器に，ベガを探す春麗の旅がはじまった。

美しく鍛えあげられた自慢の脚からくりだす，多彩な蹴りと華麗なフットワーク……これが，春麗の魅力だ。けれども，対戦で強さを発揮するのはかなりむずかしい。彼女の得意な接近戦に持ちこもうとしても，ほかのキャラの持っている技が強力で，なかなか近づかせてもらえないからだ。それを補(おぎな)うのは「使い手の腕」しかない。強いも弱いもキミしだいなのだ。

基本技＋特殊技一覧

レバー	ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル	パンチ	弱	肘撃(チュウゲキ)	平掌撃(ヘイショウゲキ)
		中	[illegible](アコネライトノケン)	追突拳(ツイトツケン)
		強	発勁(ハッケイ)	開脚突拳(カイキャクトツケン)
	キック	弱	膝撃(ヒザウチ)	中段蹴(チュウダンシュウ)
		中	金的蹴(キンテキシュウ)	上段蹴(ジョウダンシュウ)
		強	上段蹴(ジョウダンシュウ)	後周蹴(コウシュウキャク)
しゃがみ	パンチ	弱	毒蛇突(トクジャトツ)	
		中	毒蛇突	
		強	毒蛇突	
	キック	弱	前掃腿(ゼンソウタイ)	
		中	低蹴撃(テイシュウゲキ)	
		強	元伝暗殺蹴(ゲンデンアンサツシュウ)	
ジャンプ 垂直	パンチ	弱	落掌撃(ラクショウゲキ)	
		中	落掌撃	
		強	落掌撃	
ジャンプ ななめ	パンチ	弱	鶴嘴拳(カクシケン)	
		中	鶴嘴拳	
		強	鶴嘴拳	
ジャンプ 垂直	キック	弱	鶴脚撃(カクキャクゲキ)	
		中	鶴脚撃	
		強	夏塩蹴(カエンシュウ)	
ジャンプ ななめ	キック	弱	飛翔脚(ヒショウキャク)	
		中	飛翔脚	
		強	二起脚(ニキキャク)	
つかみ	パンチ	中・強	虎襲倒(コシュウトウ)	
特殊技 ←→	キック	中	後方回転脚	
		強	鶴脚落(カクキャクラク)	
特殊技 ジャンプ中 ↑以外	パンチ	中・強	龍星落(リュウセイラク)	
特殊技 ジャンプ中 ↙↓↘	キック	中	鷹爪脚(ヨウソウキャク)	
特殊技 ジャンプ中 壁の反対側	ー	ー	壁反蹴(ヘキハンシュウ)	

必殺技

百裂キック　キックボタンを連打



目にもとまらぬ速さで蹴りをくりだす。まさに「蹴撃女王」の名にふさわしい技だ。弱の百裂は軽く連打すればいいが，蹴りの速度は遅い。逆に，強はすばやい連打が必要だが，蹴りは速くなる。

スピニングバードキック　↓にため，↑＋キックボタン

空中スピニングバードキック



逆さになり，両足を高速回転させて空中を移動する。弱・中・強で飛行距離が変わる。ちなみに，だした瞬間と着地寸前は無敵だ。ジャンプ中にコマンドを実行すると，空中スピニング〜になる。

気功拳　←↙↓↘→＋パンチボタン



発勁(はっけい)のポーズから，青白い弾を撃ちだす。弱・中・強で，弾のスピードが変わる。とにかく技のモーションが大きく，反撃をくらいやすいので，相手の近くでは撃たないほうが無難だろう。

人気はあるけど能力は低め キミの格闘センスが問われる!

ただ一人の女性キャラクターということもあって，イラストなどでの人気はかなりのものだが，対戦ではあまり使われない。たしかに，春麗はほかのキャラクターとくらべると「基本性能」は低いかもしれないが，ちゃんと使いこなすことができれば，これがなかなか強いキャラなのだ。



▲春麗の奥義・空中投げ。相手のジャンプを先読みして，どんどん投げてしまおう！

まず，絶対にやってはいけないのが，やたらとジャンプすることだ。「春麗はジャンプが得意」だと思う人もいるかもしれないが，それは大きなまちがい。リュウ・ケンの波動拳を「弾が撃ちだされるのを見てから」飛びこんでも，確実に昇龍拳で迎撃される。対空技を持っているキャラに対しては，むやみにジャンプをしないほうがいい。

どうすればいいのかというと，持ち前のすばやさを利用した「地上戦」で勝負するのだ。相手の攻撃をよけつつ，中・強足払いや立ち強パンチを使って攻めてみよう。いきなり百裂キックをだしてみたり，小刻みに前後に動いてスキの大きい技（昇龍拳や強足払い）を誘い，それをよけて投げてしまうのもかなり有効な戦法だ。気功拳は技のモーションが大きいので，相手の近くにいるときは使わないほうがいい。



▲しゃがみ状態からいきなり空中スピニングをだせば，飛び道具もかわせるのだ

ペースをにぎれば，相手はあせってジャンプ攻撃をしてくる。そうしたら，龍星落（空中投げ）で迎撃しよう。

とにかく大事なのは，型にはまらず，相手の意表を突いた攻撃をすることだ。春麗で常勝無敗を誇れるかどうかは，すべてキミの格闘センスにかかっていると言っていいだろう。

代表的な連続技

春麗三段攻撃

強力な必殺技を持たない彼女にとって，連続技は「一発逆転」がねらえる数少ない武器。確実にキメられるようにしよう。



▲最初はジャンプ強パンチ。キャラによっては「めくり」で当ててもいいだろう



▲着地と同時に立ち中パンチ。一発目がうまく決まれば，かならずヒットするぞ



▲最後に強足払い。ここは，立ち強パンチや「一呼吸おいてからの」投げも有効

強パンチ発勁百裂

強パンチボタンと弱キックボタンを同時に押すと，かならず強パンチがでることを利用した連続技。多少の連射力が必要。



▲ジャンプ強パンチをひきつけて当てる。打点が高いと返し技をくらってしまうぞ



▲すかさず強パンチと弱キックを同時に連打。すると，まず発勁が当たって……



▲すぐにキャンセルされて，弱百裂キックがヒット。見た目にもカッコイイよね

VS コンピュータ攻略 春麗

「すかし投げ」と「飛び越し投げ」二つのパターンで攻略しよう

すばやい動きからの投げがポイント

絶対的な対空兵器を持たない春麗に「待ち」はできない。そこで，自慢のフットワークから繰りだす変幻自在の投げで，コンピュータを圧倒しよう。以下に，二つのパターンを紹介する。

①「すかし投げ」

近くで立ち弱パンチをだすと，相手は強足払いをだしてくるので，足が通過したと同時に近づいて投げ。これを繰り返す。使える相手はリュウ，ケン，ブランカ，ダルシムの4人。ただし，ダルシムの場合は足払いがスライディングになるので，立ち弱パンチのあとにガードする必要がある（写真参照）。

②「跳び越し投げ」

ちょうど相手のすぐうしろに降りるようにジャンプ弱キックで跳びこんで，着地したと同時に投げる。相手が起きあがると同時に，再びめくりジャンプをして，着地と同時に投げ。これを繰り返す。使える相手は本田，ガイル，春麗，バイソン，サガット。ただし，春麗とサガットは一度転ばせないとパターンにもっていけないので注意すること。



▲立ち弱パンチで強足払いを誘って投げる「すかし投げ」で，リュウ・ケンは楽勝だ

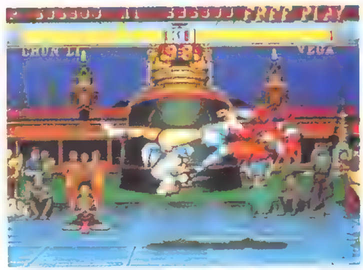
▼これが「跳び越し投げ」。サマーソルトやアッパーカットは背後から空中投げだ！



●そのほかのキャラ

ザンギエフは，垂直ジャンプ強キックをタイミングよく当てていくだけで勝てる。

バイソンは，前述の「跳び越し投げ」のほか，しゃがみ大パンチを連発するだけでもいい。

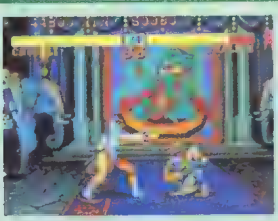


▲VSベガでは，意外にもスピニングバードキックの連発が有効。間合いが遠めなら強，近めなら弱で

バルログは，ジャンプ弱&中キックで跳びこんでいく。間合いがつまるとバック転をするので，着地を投げる。投げたあとは，起きあがりに再び跳びこんでバック転させて投げ…を繰り返してパターンにしよう。

ベガは，中足払いを何回か当てているとヘッドプレスをだしてくるので，ガードして投げる。これを繰り返す。スピニングバードキックの連発も可。

ダルシムは強スライディングをガードして投げる!



▲まずはダルシムを一度転ばせてから，その近くで立ち弱パンチをだす。そのあとすぐにしゃがみガードを入れる

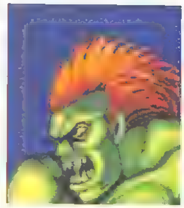


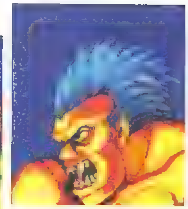
▲ダルシムが春麗の立ち弱パンチに反応してスライディング。春麗はガードしているため，両者の間合いが一気に縮まる



▲スライディングのあとにはスキがあるので，ダルシムは完全に無防備になる。すかさず立ちあがって投げてしまおう

ブランカ
獣の力を得た野生児







幼いころ，彼の乗っていたブラジル行きの飛行機が墜落，ジャングルに放りだされてしまった。普通ならば死んでしまうところだが，己(おのれ)の肉体を「獣(けもの)」に近い状態に変化させることによって，なんとか生きのびてきた。ジャングルで身につけたその野獣パワーは，ほかの格闘家たちの脅威となるにちがいない。

春麗やダルシム，ザンギエフなどが熟練(じゅくれん)しないとその強さが発揮できないのに対して，ブランカは『ストII』初心者が使っても，それなりに戦える。ジャンプからの攻撃が速く，必殺技も使いやすいので，ガムシャラに攻めるだけでも十分に強いのだ。もちろん，使いこめば使いこむほどさらなる強さを発揮できる奥深さもあり，『ストII』の入門用には最適と言える。

基本技＋特殊技一覧

レバー		ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル		パンチ	弱	ビーストチョップ	ベアアタック
			中	ビーストチョップ	ワイルドネイル
			強	ブラッディーライン	
		キック	弱	ニーボンバー	ビーストキック
			中	ダブルニーボンバー	ビーストキック
			強	ワイルドダンス	
しゃがみ		パンチ	弱	キャットクロー	
			中	スネークアッパー	
			強	スネークアッパー	
		キック	弱	ビーストステップ	
			中	ビーストステップ	
			強	ビーストテイル	
ジャンプ	垂直	パンチ	弱	フィストドロップ	
			中	フィストドロップ	
			強	プッシュドロップ	
	ななめ		弱	フィストドロップ	
			中	フィストトロップ	
			強	サバイバルクロー	
	垂直	キック	弱	ワイルドヒール	
			中	ワイルドヒール	
			強	サバイバルキック	
	ななめ		弱	ワイルドヒール	
			中	ワイルドヒール	
			強	サバイバルキック	
つかみ	←→	パンチ	中	ロッククラッシュ	
			強	ワイルドファング	

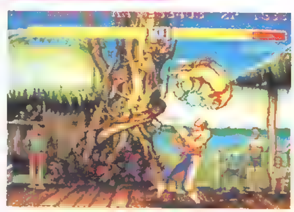
必殺技

ローリングアタック　←にため，→＋パンチボタン



自らの体を高速回転させて，相手に向かって突っこんでいく。弱・中・強で飛行距離とスピードが変わる。たしかに使いやすくて強力だが，読まれると簡単に撃ち落とされるので，多用は禁物。

バーチカルローリング　↓にため，↑＋キックボタン



ローリングアタックがななめ上に向かって飛んでいき，そのあと下へ落ちてくる新技。弱・中・強でスピードと飛び上がる高さが変わる。強は画面の上までとどくが，スキも大きくなるので注意。

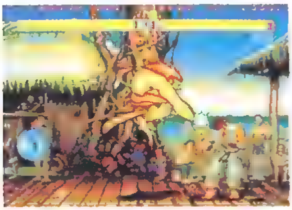
エレクトリックサンダー　パンチボタンを連打



電気ウナギのように，全身から放電する。弱・中・強で放電の間隔が異なり，弱はだしやすいかわりに放電時間が長く，スキが大きい。強はその逆だ。簡単にでるので，対空兵器としても使える。

相手の行動をよく見て [illegible]に攻めてみよう

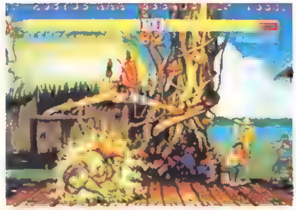
ブランカはわりとリーチが長いので，相手とつかず離れずの間合いをとり，しゃがみ強パンチや強足払いなどで攻めていこう。このとき，両方のローリングをためておいたほうがいい。普通のローリングは攻撃に，バーチカル～は飛びこんできた敵を迎撃したり，飛び道具をよけるときに使える。



▲歩く速さは遅いが，ジャンプ・スピードは抜群。波動拳だって簡単に飛び越せる

相手が近くで飛び道具を撃ってきたときは，ジャンプ攻撃で飛びこむ。ブランカは，歩くのは遅いがジャンプはバルログについですばやいのだ。使う技はジャンプ強パンチや中キック（鉄ちゃんキック）などがいいだろう。

問題は攻めこまれたときだ。ローリングがためてあればいいのだが，もしたまっていない場合は，立ち強パンチを使おう。たいていの攻撃は返せるはず。また，連射に自信があるなら，エレクトリックサンダー（電撃）も有効な技だ。起きあがり時に確実にだせれば，相手もこわくて簡単には飛びこめなくなるだろう。ただし，めくり攻撃（とくにリュウ・ケン）はヘタに反撃しないで防御したほうがいい。



▲連射に自信があるなら，いつでも電撃をだせるようにしよう。守りがかたくなるぞ

相手が気絶したら，下で紹介している連続技「ピンポンパン」を使おう。相手の体力をごっそりと奪えるぞ。

このように，ブランカは「どうやって攻めるか」というよりも「相手の行動にどのように対応するか」に重点をおいて戦ったほうが強さを発揮しやすい。反射神経をとぎすませて臨機応変に対応すれば，どんなキャラクターが相手でも，有利に戦うことができるはずだ。

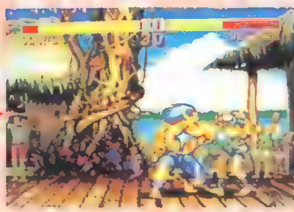
代表的な連続技

ピンポンパン

すべてのキャラに有効で，むずかしい操作は必要ないので，かならず覚えておこう。おもに相手が気絶したときに使う。



▲まずはジャンプ強パンチ。投げ返し＆ガード防止のため，地上近くで当てよう



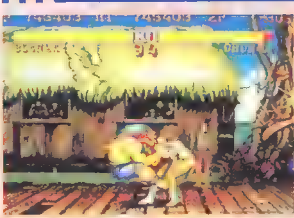
▲つぎは立ち中パンチ。連打しすぎると電撃がでてしまうので，タイミングよく！



▲最後はしゃがみ強キック。相手は転んでしまうので，あとの攻撃もやりやすい

めくりローリング電撃

これも連係技。ローリングアタックが無敵判定に当たった時点で止まってしまうことを利用している。ガード可能。



▲この連係技は，かみつきからはじまる。技の最中からローリングをためておこう



▲相手の背後で止まるようにローリングアタック。着地と同時にパンチを連打！



▲ガードする方向がわからないと，エレクトリックサンダーでシビレてしまう

VS コンピュータ攻略 ブランカ

三つの必殺技を攻守の両方に活用せよ

必殺技の使いかたがカギをにぎる

ブランカのセールス・ポイントは，「必殺技の使いやすさ」。VSコンピュータ戦でも，三つの必殺技を攻めと守りの両方でどれだけ使いこなせるかがポイントになってくるぞ。

●VSリュウ

波動拳を読んでジャンプ強パンチで跳びこむ……という戦いかたのほか，近くで立ち弱パンチをだして強足払いを誘い，それをすかしてこちらの強足払いを当てる……という方法もある。

●VSケン

近くで立ち弱キックをだすと，こちらに向かってジャンプしてくるので，すかさず立ち強パンチを当てる。これを繰り返すだけで勝てるぞ。

●VS本田

至近距離で強バーチカルローリングを連発すると，本田はガードできずに気絶してしまう。そこへピンポンパン（三段攻撃）をキメよう。

●VS春麗

まずはジャンプ中パンチで跳びこむ。当たったら，再び春麗を跳び越すようにジャンプ中パンチ。すると，春麗は逆方向に技をだすので，すかさずかみつき。これを繰り返す。

●VSブランカ

VS本田と同じ。ジャンプ攻撃はローリングで迎撃せよ。

●VSザンギエフ

垂直ジャンプ強キックを当てていく。

●VSガイル

画面端で待って，跳びこんできたところをローリングで迎撃する「待ちブランカ」で根気よく戦おう。

●VSダルシム

近くで立ち中パンチをだして強スラを誘い，ガードしたあと強足払い。

●VSバイソン

電撃をだしていれば勝てる。間合いは写真を参考のこと。

●VSバルログ

最初は待って，ジャンプ攻撃してきたらローリングかバーチカルで迎撃。あとはジャンプ攻撃を使って「バック転モード」にするだけ。

●VSサガット

ジャンプ攻撃はローリングで迎撃。下タイガーのときにジャンプ強キックで跳びこむ，例のパターンでOK。

●VSベガ

ローリングでおす。ガードされてもかまわず連発しよう。絶え間なくだすのがコツ。

VS春麗用「めくり中パンチかみつき」



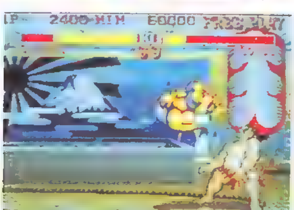
▲春麗が気功拳を撃つときなど，近くでスキを見せたときにジャンプ中パンチで跳びこもう。うまく当てられたら……



▲もう一度，背後へまわりこむようにジャンプ中パンチ。春麗は反対側に技をだすので当たらない。このあとかみつきだ



◀バイソンには電撃だけでOK。間合いに注意しよう

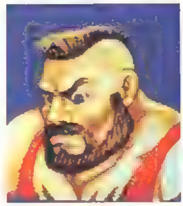


▲本田とブランカは，至近距離でバーチカルを連発するだけで勝ててしまうのだ



▲バック転のあとのかみつきから離れたらローリングをだす。すると，またバック転をはじめるので，もう一度かみつこう

ザンギエフ
ソ連が生んだ最強プロレスラー







ロシア・レスリングとアメリカン・プロレスをミックスした独自のスタイルによって，かつてロシア闇プロレス界で無敗を誇(ほこ)っていた男。が，対戦者をつぎつぎと再起不能にしてしまうので，相手がいなくなってしまった。そうしたとき「意外な人物」の依頼を受けて，世界各地の強豪と戦う旅にでる。その人物とは…。

歩くスピードが遅く，ジャンプ力も低い。そのうえ飛び道具も持ってない——そんなザンギエフが，「影の最強キャラ」とも呼ばれているのは，ラウンド開始の位置からでも強引に仕掛けられる，超必殺技・スクリューパイルドライバーの存在があったからだ。使いこなすまでが大変だが，自在にスクリューをだせるようになれば，常勝無敗も夢ではないぞ！

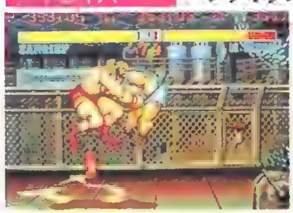
基本技＋特殊技一覧

レバー	ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル	パンチ	弱	ブレーンチョップ	ストレート
		中	ストレート	
		強	ダイナマイトパンチ	
	キック	弱	ニーアッパー	ローキック
		中	トーキック	ミドルキック
		強	フライングニールキック	フェースキック
しゃがみ	パンチ	弱	地獄突き	
		中	ロシアンハンマーパンチ	
		強	ロシアンハンマーパンチ	
	キック	弱	コサックキック	
		中	コサックキック	
		強	コサックキック	
ジャンプ 垂直	パンチ	弱	ジャンピングブレーンチョップ	
		中	ジャンピングブレーンチョップ	
		強	ジャンピングブレーンチョップ	
ジャンプ ななめ		弱	ジャンピングブレーンチョップ	
		中	ジャンピングブレーンチョップ	
		強	ジャンピングラリアット	
ジャンプ 垂直	キック	弱	ドロップキック	
		中	ドロップキック	
		強	ドロップキック	
ジャンプ ななめ		弱	ドロップキック	
		中	ドロップキック	
		強	ドロップキック	
ジャンプ 垂直	パンチ	中・強	ヘッドバット	
ジャンプ ななめ		強	フライングボディーアタック	
ジャンプ 垂直orななめ	キック	弱	ダブルニードロップ	
つかみ ←→	パンチ	中	パイルドライバー	アイアンクロー
		強	ブレーンバスター	かみつき
	キック	中	ジャーマンスープレックス	
		強	サンダーファイヤーパワーボム	
つかみ ↙↓↘	パンチ	中	デッドリードライブ	ストマッククロー
		強	レッグスルー	ストマッククロー

必殺技

スクリューパイルドライバー

相手近くでレバーを1回転＋パンチボタン



ザンギエフの魅力であり，命でもあるこの技は，驚くほどの間合いの広さと破壊力を持つ。どんな相手でも，3回くらえば昇天。投げの一種なので，相手が防御していても関係なく仕掛けられる。

ダブルラリアット

弱・中・強のパンチボタンを同時に押す



両手をひろげて，高速回転する。回転している間は，頭と足元以外が無敵なので，飛び道具を避けるのにピッタリ。しかも，レバーで前後に動けるので，波動拳を避けつつ攻撃というのも可能だ。

ハイスピードダブルラリアット

弱・中・強のキックボタンを同時に押す



こちらのラリアットは足元と胴(どう)が無敵。足払いをすかしてスクリューという離れ技もできるのだ。しかし，相手の攻撃をくらいやすく，回転の時間も短いので，ときと場合に応じてうまく使いわけよう。

スクリューパイルドライバーを いつでも決められるようにすべし！

ザンギエフの戦いのポイントはただ一つ，「いかにスクリューをだすか」。スキあらば，いつでもスクリューをだせるようにしておきたい。

スクリューのだしかたにはいろいろな方法があるが，ここではとくに重要な「かためスクリュー」と「立ちスクリュー」の二つを解説しよう。

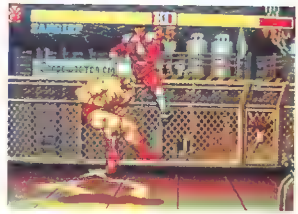


▲ザンギのボディアタックは超強力。ベガのサイコクラッシャーだって撃墜してしまう

かためスクリューは，立ち弱キックや弱足払いなどを当てて（ガードしていてもかまわない），技の絵がでている間にコマンドを入力する方法だ。

しかし，弱キックを当てるためには相手に近づかないといけないが，動きが遅いザンギエフにとっては至難の技。そこで，あらかじめ相手を転ばせておくのだ。そのためには，当たり判定の大きい強足払いを使ったり，飛び道具の弾をすかしてダブルラリアットを当てる，という手がある。また，飛びこんできた敵にはヘッドバットを当てれば，一発で気絶させられる。

もう一つの立ちスクリューは，地上にいながらスクリューをだす方法だ。普通にコマンドを入れるとスクリューがでるまえにジャンプしてしまうが，じつは，スクリューのコマンドは「上下左右にレバーが入ったか」を判定しているので，相手が右にいるときは「→↘↓↙←↖↑」と操作してパンチボタンを押せば，ジャンプすることなくスクリューがだせるのだ。



▲ヘッドバットは一発当てただけで気絶することが多い。このあとに連続技を使え！

とりあえず，この二つのスクリューと相手の転ばせかたを完全にマスターすることだ。そのほかの細かいテクニックは，対戦の中で学べ！

代表的な連続技

ザンギ・ピンポンパン

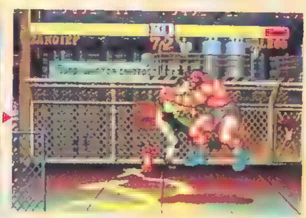
ザンギの連続技は，最後にスクリューがあれば，どんな技でつないでも大差はない。ここでは，一番単純なものを紹介した。



▲めくってボディアタック。昇龍拳など起き上がりの無敵技以外では脱出できない



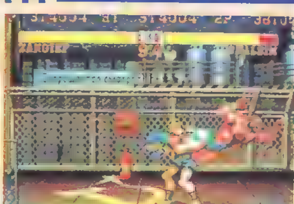
▲すかさず弱足払い。もしガードされても，スクリューさえだせれば，問題なし



▲そしてスクリューパイルドライバー。これだけは失敗しないように練習しよう

サイクロンボンバー

「スクリューはむずかしすぎて…」という人や，スクリューの前に体力をケズっておきたいときはこちらの連続技を使おう。



▲最初のめくりボディアタックは，ザンギ・ピンポンパンとまったく同じだ



▲弱足払いのほかにも，しゃがみ弱&中パンチなどが使える。いろいろ試してね



▲最後にダブルラリアット。相手は転ぶので，そこからザンギ・ピンポンパンだ！

VS コンピュータ攻略 ザンギエフ

ザンギといえばスクリュー 小足払いからハメてしまおう

とにかくスクリューに持ちこめ!

強いと言われるザンギエフだが，それは恐怖の必殺技スクリューパイルドライバーがあるからで，もしこの技が使えなかったら，彼の能力はガタッと落ちてしまう。スクリューだけは確実にかけられるように練習しよう。

●VSリュウ
まずは画面端へ追いつめる。波動拳を撃ってきたら，ダブルラリアットを当てよう。うまくリュウが倒れたら，小足払いをガードさせてスクリューにもちこむ。以下繰り返しだ。

●VSケン
ジャンプしてきたら，立ち弱パンチで落として小足払いスクリューへ。

●VS本田
ダブルニードロップで跳びこんで，小足払いスクリューでハメる。

●VS春麗
ジャンプ攻撃を立ち弱パンチや頭突きで迎撃して，小足払いスクリュー。気功拳をラリアットですかしても◎。

●VSブランカ
とにかく跳んでくるのを待つ。うまくジャンプしてきたら，立ち弱パンチで落として小足払いスクリューへ。



◀ハイスピードラリアットでスライディングも簡単に迎撃できるぞ



▶波動拳は，ダブルラリアットですかしつつ，相手に近づいて腕を当てる

●VSザンギエフ
試合開始直後，歩いてきたところを立ちスクリュー。そのあとは，いつもの小足払いスクリューでハメてしまえばOKだ。

●VSガイル
VSブランカと同じ。

●VSダルシム
伸ばした手足に大足払いやダブルラリアットを当てて転ばせよう。ドリル攻撃やスライディングをガードしてスクリューにもっていくのもいい。

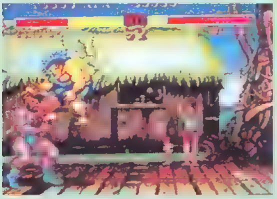
●VSバイソン
さがりながらのダブルラリアットで転ばせて，小足払いスクリュー。

●VSバルログ
VS春麗と同じ。

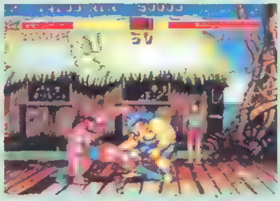
●VSサガット
上タイガーは足払いで，ジャンプ攻撃は頭突きで迎撃する。そのあと，小足払いスクリューでハメる。

●VSベガ
ハイスピードラリアットを連発すると，そのうち転ぶので，スクリュー。

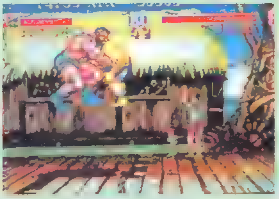
対戦でも使える基本パターン「小足払いスクリュー」



▲まずはジャンプ攻撃を立ち弱パンチで撃ち落とす。なんとしても，相手を小足払いがとどく位置へもっていくのだ



▲着地と同時に小足払い。ここで立ち小キックを使う人も多い。どちらでも結果は同じだから，使いやすいほうを選ぼう



▲相手が技を受けている間にスクリューにもっていく。画面の端ならば間合いが離れないので，ふたたびハメられるぞ

ガイル

戦友の仇敵(きゅうてき)を追う復讐者





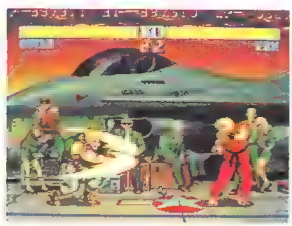


「ベガという男に気をつけろ，ヤツはサイコパワーを自在に……」という言葉を残して，同じ部隊の戦友ナッシュは息をひきとった。仇(かたき)をとるためにガイルは調査を進めたが，やっとつかんだ証拠は，ベガによって握りつぶされてしまう。倒すべきはベガ――ガイルはそう確信したのだった。妻や娘さえも捨てて……。

リュウ・ケンが「コマンド系キャラクターの標準型」とすれば，ガイルは「ため系キャラの標準型」だろう。それだけに，必殺技の「ための時間」を把握(はあく)することが重要となる。最初はとまどうかもしれないが，「ため」を完全に使いこなせば，もともと動きは速いし，基本技も充実，飛び道具と無敵の必殺技の両方を持っているので，かなりの強さを発揮できるぞ。

必殺技

ソニックブーム　←にため，→＋パンチボタン



両腕を高速で交差させることにより，かまいたち現象を起こし，相手を襲う飛び道具。弱・中・強で弾の速度を調節できる。撃ったあとの硬直時間がリュウ・ケンの波動拳よりも短いのが強みだ。

サマーソルトキック　↓にため，↑＋キックボタン



しゃがんだ状態から，勢いよく足を振りあげることにより起こる衝撃波で相手を切り裂く，強力な対空兵器。

だした瞬間は無敵。弱・中・強でジャンプの高さが変わる。弱のほうがスキは少ない

『ダッシュ』以降は，強のサマーソルトを接近した状態で当てたときにかぎって，2回ヒットするようになったが，失敗したときがこわいので，確実に弱または中でだしたほうがいいだろう。

基本技＋特殊技一覧

レバー		ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル		パンチ	弱	ジャブ	
			中	フック	トルネイディーアッパー
			強	ボディーアッパーカット	スピニングバックナックル
		キック	弱	ムエタイキック	
			中	スラストキック	ローリングソバット
			強	トラースキック	ラウンドハウスキック
しゃがみ		パンチ	弱	ストレート	
			中	ストレート	
			強	リフトアッパー	
		キック	弱	キック	
			中	スライドキック	
			強	ドラゴンスイープ	
ジャンプ	垂直	パンチ	弱	ジャンピングチョップ	
			中	ジャンピングチョップ	
			強	ジャンピングチョップ	
	ななめ		弱	ジャンピングチョップ	
			中	ジャンピングチョップ	
			強	ジャンピングチョップ	
	垂直	キック	弱	ジャンピングヒールキック	
			中	ジャンピングヒールキック	
			強	ジャンピングサイドキック	
	ななめ		弱	ジャンピングニーアタック	
			中	ガイルキック	
			強	ジャンピングサイドキック	
つかみ	←→	パンチ	中	ジュードースルー	
			強	ドラゴンスープレックス	
特殊技 ジャンプ	↑以外	パンチ	中・強	フライングメイヤー	
		キック	中・強	フライングバスタードロップ	
特殊技 ノーマル		キック	中	ニーバズーカー	
		キック	強	リバーススピンキック	

[illegible]

ガイルの必殺技・ソニックブームとサマーソルトキックは，どちらも「ため技」なので，あらかじめレバーを入れて，ためておかなくてはならない。そこで，常に相手と反対方向のななめ下にレバーを入れておく習慣をつけよう。これならば，横ためと下ための両方を同時にためることができるのだ。

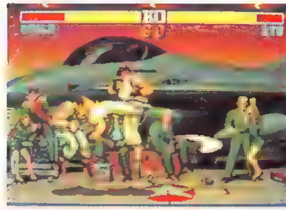


▲ソニックブームを波動拳で撃ち消したところにバックナックル。ガイルの定石だね

また，地上にいるときだけでなく，ジャンプ中やほかの技をだしている間，足払いや投げをくらって倒れているときにもためられる。なにか行動を起こしたあとは，かならずためておこう。

さて，実際の戦いかただが，これは大きく分けて「攻めガイル」と「待ちガイル」の二つがある。しかし「待ちガイル」は本当にうまい相手には通用しないので，ここでは「攻めガイル」のほうを紹介しておこう。

「攻めガイル」とは，ソニックを撃ったあとの硬直時間が短いのを利用して，撃った弾を追いかけて敵に近づき，中足払いを当てる。足払いの間はななめ下にためておいて，ふたたびソニックを撃つ，という戦法だ。これを基本パターンにして，あとは相手の行動にあわせて対応していく。ジャンプしてくる敵は，サマーソルトや遠めの立ち強キック（ラウンドハウスキック），アッパーなどで迎撃しよう。



▲しかし，昔よりもソニックの硬直が長くなったので，竜巻旋風脚には注意しよう

ガイルは『ストII』のころとあまり変わらないので，『ターボ』でパワーアップしたほかのキャラと互角に戦うためには，かなりのテクニックが要求される。しかし，うまく使いこなせば最強を誇るのも夢ではない。ガンバレ！

代表的な連続技

ガイル三段攻撃

『ストII』時代から使われている有名な連続技だが，『ターボ』では，それぞれの技のタイミングがシビアになっている。



▲ひきつけてジャンプ強パンチ。ジャンプした瞬間から↓にレバーを入れておく



▲つぎにしゃがみ中パンチ。このグラフィックがでている間に↑＋キックボタン



▲すると，パンチの絵がキャンセルされて，サマーソルトキックがでるのだ

ガイル四段攻撃

相手が画面の端で気絶したときには，こちらの四段攻撃を使うことができる。三段攻撃とおなじく，タイミングは厳しい。



▲ジャンプ強パンチから立ちアッパー。ソニックはジャンプ時からためておこう



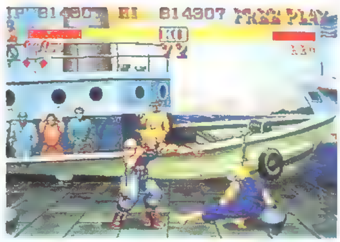
▲すかさず立ちアッパーのグラフィックをキャンセルさせて，ソニックブームを撃つ



▲あとはひたすら強パンチボタンを連打して，スピニングバックナックルだ！

VSコンピュータ攻略 ガイル

対戦でのフェイント技「しゃがみアッパーサマー」が使えるぞ



▶「足払いすかし投げ」は，春麗だけでなくガイルにもできるのだ

サマーソルト以外の技も駆使して戦え！

VSコンピュータ戦でもサマーソルトキックを中心に戦っていくことになるが，『ターボ』になって攻撃力が激減したので，リーチの長い蹴りや投げをおりまぜていかないと勝てないぞ。

●VSリュウ

リュウの近くで立ち弱パンチを連打して，しゃがみ強キックを空振りしたところを近づいて投げる。

●VSケン

VSリュウと同じ。昇龍拳はサマーソルトを当てるよりも，空中投げで落としたほうがダメージが大きい。

●VS本田

「しゃがみアッパーサマー」でOK。

●VS春麗

同じく「しゃがみアッパーサマー」でハメることができる。

●VSブランカ

これも「しゃがみアッパーサマー」でハメる。ジャンプしつづけるブランカは，くぐって投げてもよい。

●VSザンギエフ

垂直ジャンプ強パンチを「タイミングよく」当てる。着地ぎわにスクリューをだすことがあるので注意しよう。

●VSガイル

とにかくソニックブームを撃ちつづける。跳んできたら立ち強キック（ラウンドハウスキック）で迎撃しよう。

●VSダルシム

立ち弱パンチでスライディングを誘い，ガードして投げ，というパターンが使える（春麗のページ参照）。

●VSバイソン

中足払いだけでOK。跳んできたらサマーソルトだ。

●VSバルログ

はじまってすぐに弱ソニックブームを撃ってそのあとを追うと，バルログはガイルを飛び越そうとするので，くぐって投げる。あとは，バック転をさせて着地ぎわを投げ，を繰り返す。

●VSサガット

とりあえず一度転ばせる。そのあとは立ち弱キックをガードさせてからの投げでハメることができる。

●VSベガ

目の前でしゃがみアッパーを空振りすると，ベガはサイコクラッシャーをだしてくるので，すかさずサマーソルトを当てる。これを繰り返そう。

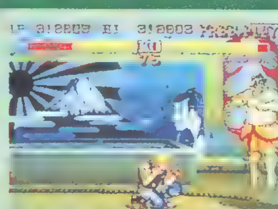


◀同キャラ対戦は根気がすべて。的確にラウンドハウスキックを使え

これが「しゃがみアッパーサマー」だ



▲画面端で相手に技が当たらない程度の間合いでしゃがみアッパー。あらかじめ，サマーソルトキックはためておくこと



▲すると，何を思ったのか相手はバックジャンプをする。ただし，ベガならばサイコクラッシャーを仕掛けてくるぞ

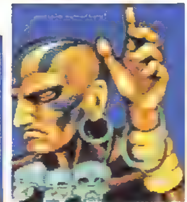


▲そこへサマーソルト。対戦でも，しゃがみアッパーで「立ち上がった」と見せかけるフェイント技として使えるのだ

ダルシム

手足がのびるヨガの達人







ヨガの修業者であるダルシムは，食べ物の摂取量も自在に調節できるので，ただ生きていくだけならば，お金をまったく必要としなかった。だが，幼い息子はおなかがへる。これまで働いたことがなかった彼は「ヨガの力を使って人を傷つけるのはよくない」と思いつつ，今日も賭け試合で食費をかせぐのだった。

『ターボ』のなかで，もっとも特異なキャラクターがダルシムだ。なんといっても，手足が伸びる！　相手の攻撃（基本技）の届かないところから，自由自在に攻められるのだ。そのほかにも，口から炎を吹いたりテレポートしたりと，ユニークな技がめじろ押し。どんな敵ともプレイヤーの腕しだいで互角に戦えるので，使いがいのあるキャラクターだ。

基本技＋特殊技一覧

レバー	ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル	パンチ	弱	手刀チョップ	手刀水平チョップ
		中	手刀アッパー	ズームパンチ
		強	ダブルヘッドバット	ダブルズームパンチ
	キック	弱	キック	ズームハイキック
		中	合掌キック	ズームハイキック
		強	ジャンピングニーキック	ズームハイキック
しゃがみ	パンチ	弱	ジャブ	しゃがみズームパンチ
		中	ジャブ	しゃがみズームパンチ
		強	しゃがみズームパンチ	
	キック	弱	スライディング	
		中	スラストキック	スライディング
		強	スライディング	
ジャンプ 垂直	パンチ	弱	ジャンプズームパンチ	
		中	ジャンプズームパンチ	
		強	ジャンプズームパンチ	
ジャンプ ななめ		弱	ジャンプズームパンチ	
		中	ジャンプズームパンチ	
		強	ジャンプズームパンチ	
ジャンプ 垂直	キック	弱	ジャンプズーム前蹴り	
		中	ジャンプズーム前蹴り	
		強	ジャンプズームハイキック	
ジャンプ ななめ		弱	ジャンプズームキック	
		中	ジャンプズームキック	
		強	ジャンプズームハイキック	
つかみ	パンチ	中	ヨガスマッシュ	
	キック	強	ヨガスルー	
特殊技 ジャンプ中に↓	パンチ	強	ドリル頭突き	
	キック	強	ドリルキック	

必殺技

ヨガファイヤー　↓↘→＋パンチボタン



口から炎の弾を吹きだす飛び道具。弱・中・強で，弾のスピードを調節できる。リュウ・ケンの波動拳やガイルのソニックブームとちがって「まともに当たると相手は倒れる」という利点がある。

ヨガフレイム　←↙↓↘→＋パンチボタン



ヨガファイヤーが小さな炎を撃ちだすのに対して，ヨガフレイムは巨大な炎を目の前に吹きだす技だ。弱・中・強で炎の放射時間が変わる。炎をだしている間はまったくの無防備になるので注意。

ヨガテレポート　つぎのページの図を参照

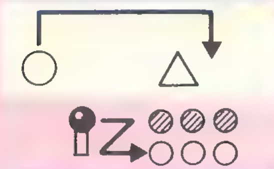


昇龍拳コマンドの入力によって，相手のすぐそば（前・うしろ），相手から離れたところ（前・うしろ）の４か所のどこかにテレポート。技をだした瞬間は無敵だが，瞬間移動したあとにスキが生まれる。

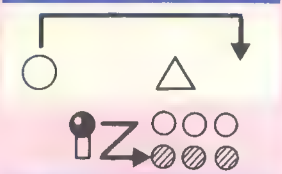
リーチの長さとトリッキーな動きで相手を惑わせるのだ！

ヨガテレポート操作一覧

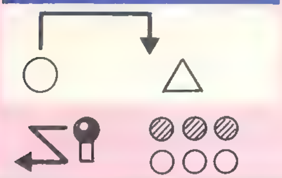
相手の右側・近距離



相手の右側・遠距離



相手の左側・近距離



相手の左側・遠距離





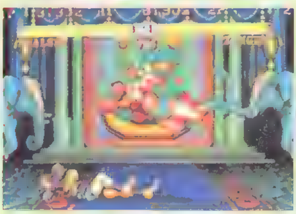
▲意外にも空中戦に強かったダルシムだが，『ターボ』の他キャラの新必殺技には苦戦

ダルシムで注意するのは，戦うときの間合いだ。彼は技をだすのも歩くのも，ジャンプするのも遅いので，技の空振りが命取りになる。そこで，①相手の攻撃は届かないが，こちらは手足を伸ばせばギリギリで当たる間合い，②投げなどでラクにリカバーできる至近距離，のどちらかで戦うよう心がけよう。また，スライディングやヨガテレポートなどを使って，相手を惑わせるような動きをするのも効果的だ。

代表的な連続技

弱スラ頭突き

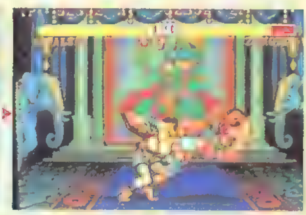
飛びこんできた相手に弱スライディングを当てて，すかさず頭突きを当てる三段攻撃。とくにザンギエフに対して有効。



▲ザンギエフがその巨体で襲ってくる。写真のタイミングで弱スライディングだ



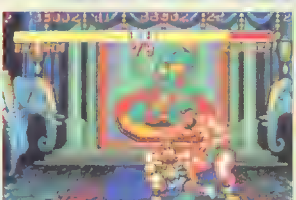
▲すると，ボディプレスを返しつつ相手に接近できる。すかさず頭突きをだせ！



▲頭突きは二発当たるので，これで三段攻撃のできあがりだ。相手は気絶するぞ

スラストファイヤー

相手の起き上がり時やヨガスマッシュ（別名ヨガせっかん）のあとに使う。ただし，最後のヨガファイヤーはガードできる。



▲ヨガせっかんが終わったら，接近してスラストキック（しゃがみ中キック）だ



▲もう一回スラストキック。最初の一撃が当たれば，かならず2発目も当たる



▲最後の仕上げにヨガファイヤー。へたに反撃しようとすると燃えてしまうのだ

VS コンピュータ攻略 ダルシム
秘技・スライディングを有効に使おう

長い手足とスライディングで遅さをカバー

ダルシムは動きが遅い。けれども，彼には自由自在に伸びる長い手足と攻守に活躍するスライディングがある。この二つをうまく活用するのだ。

●VS本田，VSブランカ，VSベガ

連続写真のほうを参考にしてほしい。

●VSリュウ

波動拳の1発目をガードして，2発目を強スライディング（以下強スラ）でくぐって転ばせよう。ジャンプしてきたときも強スラでOKだ。

●VSケン

VSリュウと同じ。昇龍拳連発モードになったら，着地ぎわを投げてしまうかダブルヘッドバットを当てよう。

●VS春麗

立ち弱キックでおしていくだけ。三角跳びをしたら，下をくぐって画面端へ向かって投げてしまうといい。

●VSザンギエフ

ちょっと離れてヨガフレイムをだす。すると，勝手に当たって燃えてしまう。これを繰り返せば勝てる。

●VSガイル

ヨガファイアーでジャンプさせて，立ち強パンチや立ち中キックで迎撃。近づいて投げようとしてきたら，逆に投げ返してやろう。

●VSダルシム

スタートから強スラを連発しよう。勝手に転んでくれるはずだ。ちょうど起きあがるところに当てるのがコツ。

●VSバイソン

VSザンギエフと同じ。

VS本田&ブランカ用「弱スラ強キック」



▲やや離れた間合い（技が当たらないくらいの距離）で弱スライディングをだす。すると，相手はバックジャンプをする



▲すかさず立ち強キックをだす。タイミングさえよければ，見事ヒットするはず。あとはこれを繰り返すだけで倒せるぞ

ベガは「強キックすかし投げ」で楽勝



▲ベガに向かってジャンプしながら強キック。着地する前に蹴りが引っこむくらいのタイミングで技をだしておくのだ



▲すると，ベガは硬直したまま動かないので，画面端へ向かって投げてしまおう。これでパーフェクトはもらったも同然

●VSバルログ

近くで弱スラをだすと，ダルシムを飛び越すようにジャンプするので，着地ぎわを投げる。これを繰り返す。

●VSサガット

上タイガーや立ちキック，ジャンプ攻撃には強スラを合わせる。下タイガーには低空のドリル頭突き&キックを当てる。アッパーカットをだしてきたら，着地ぎわを投げるか，ヘッドバットを当てて気絶させよう。



▲ザンギエフとバイソンは，中間距離でヨガフレイムをだすと，勝手に突っこんで燃えてしまう。ただし，タイミングを誤ると反撃をくらってしまうので，注意が必要

バイソン

闇ボクシング界の無敗チャンプ







スラム街の貧しい黒人家庭に生まれたバイソンは，毎日ケンカにあけくれていたが，あるとき，己の拳だけで大金を手にすることができる格闘技・ボクシングに心をひかれ，真剣に「世界一のボクサー」をめざす。だが，強すぎて相手がいなくなった彼は，ラスベガスのカジノで行なわれる賭け試合に身を投じるのだった。

バイソンはボクサーなので，キック技がまったくない。キックボタンを押してもパンチがでるのだ。だから，長い足を持つガイルやサガットには，相当な苦戦を強いられる。そのかわり，一発の破壊力はスゴイの一言。相手を簡単に気絶させられるのは，なんとも気持ちがいいぞ。(相手にもよるけど）圧倒的なパワーでスカッと勝ちたい人にオススメのキャラだ。

必殺技

ターンパンチ

パンチ(orキック)の三つのボタンをしばらく押しつづけ，どれか一つをはなす



体を反転させて，全体重をのせてはなつ，バイソン最強のパンチ。三つのボタンを押している時間が長いほど，敵に与えるダメージが大きい。体が反転している瞬間は，頭以外が完全に無敵になる。

ダッシュストレート

←にため，→＋パンチボタン



助走をつけてのストレート。弱・中・強で助走距離を調節できる。一発の攻撃力が大きいので，基本技とのコンビネーションで攻めたてれば，相手を一瞬のうちに気絶させることができるぞ。

ダッシュアッパー

←にため，→＋キックボタン



助走をつけて，勢いよくアッパーを撃つ。弱・中・強で助走距離を調節できる。ダッシュストレートよりもため時間がかなり短いので連発できるが，しゃがんでいる敵には当たらない。

基本技＋特殊技一覧

レバー		ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル		パンチ	弱	ジャブ	
			中	アッパー	バッファローアッパー
			強	ストレート	バッファローストレート
		キック	弱	エルボー	
			中	ボディーブロー	バッファローボディーブロー
			強	ボディーブロー	バッファローフック
しゃがみ		パンチ	弱	シットジャブ	
			中	ローストレート	
			強	ライジングアッパー	
		キック	弱	シットジャブ	
			中	ローストレート	
			強	レッグクラッシャー	
ジャンプ	垂直 or ななめ	パンチ	弱	ハンマードロップ	
			中	ジャンピングフック	
			強	ブーメランフック	
		キック	弱	ハンマードロップ	
			中	ジャンピングフック	
			強	ブーメランフック	
つかみ	← →	パンチ	中・強	ヘッドボマー	

[illegible]

バイソンはパンチしか使えないけど，ストレート，アッパー，ボディブローなど，その種類は多彩だ。どのボタンでどのパンチがでるのかを，ちゃんと把握しておいてほしい。

けれど，基本技はどちらかというと相手を迎撃するときに使うことが多く，攻めはもっぱら必殺技で行なう。



▲ものすごいスピードで技をだすダッシュストレートは，わかっていても避けづらい

ダッシュストレートは，技がでるスピードが速くてリーチも長いので，相手はとても返しにくい。しかし，ため時間がやや長いのが欠点だ。

ダッシュアッパーはしゃがんでいる相手には当たらないが，ため時間がダッシュストレートよりも短い。

そしてターンパンチは，ふりむいているときは頭以外が無敵になるので，飛び道具や足払いなどをよけることができるお得な技だ。ためている時間が長ければ長いほど攻撃力が上がるのもうれしい。でも，その間はパンチかキックのどちらかのボタンが三つとも使えなくなるのが欠点。

どの技を使うかは，対戦相手やそのときの状況によって変わってくるが，



▲ターンパンチは頭以外が無敵なので，足払いや飛び道具を避けつつ攻撃できるのだ

接近戦ではターンパンチを（飛び道具や足払いをすかしたあとに技が当てられるため），中～遠距離ではダッシュ系の技を使うといいだろう。

バイソンの戦いは「いかに必殺技を当てるか」がポイントとなる。一発でも当てることができれば，相手は気絶をおそれて消極的になりやすいからだ。そうなれば完全にバイソンのペース。ヘッドボマーやジャンプ攻撃などもおりまぜて，一気に攻めたてよう。

代表的な連続技

バイソン三段攻撃

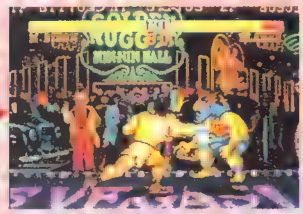
ジャンプ強パンチ➡ボディブロー➡ダッシュストレートの三段。飛び道具を飛び越えるときなどに積極的にねらっていこう。



▲最初はジャンプ強パンチ。このときダッシュストレートをためておくのを忘れずに



▲着地したらボディブロー。この絵がでているうちにダッシュストレートをだす



▲バイソンはパワーがあるから，これだけでもかなりの体力を奪うことができる

バイソン五段攻撃

ジャンプ強パンチ➡立ち弱キック➡強ダッシュアッパー➡弱ダッシュアッパー➡立ち強パンチとつなげる超人技だ。



▲ジャンプ強パンチからエルボー。この絵のときに最初のアッパーをうって……



▲すかさずつぎのアッパーをためる。最初のアッパーがでてからためても遅いぞ！



▲再度ダッシュアッパーをだしたら，フィニッシュに立ち強パンチをたたきこむ

VS
コンピュータ
攻略
バイソン

バリエーション豊富なパンチ技で攻めていけ

猪突猛進だけではダメ!

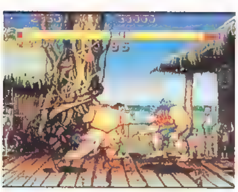
バイソンの強さは，彼の必殺技のスピードとパワーによるところが大きい。しかし，コンピュータは「技の入力に反応している」ので，スピードで惑わせることはできない。そこで，豊富なパンチ技で相手を迎撃していく「守り主体」の戦いをこころがけよう。

●VSリュウ

パターンにハメることができる数少ないキャラ。波動拳を撃つのに合わせてターンパンチを連発するだけでOK。足払いもすかせて一石二鳥だ。

●VSケン

波動拳を撃つところをジャンプ大パンチで攻撃する。ケンのジャンプ攻撃は立ち中パンチ（普通のアッパー）で，竜巻旋風脚はしゃがみ大パンチ（しゃがみアッパー）で迎撃しよう。



◀ブランカとザンギエフは遠めのストレート攻撃だ



▲起きあがる寸前に逃げジャンプ強パンチをだすと，アッパーカットが落とせる

本田にはこのパターンで



▲左下にレバーを入れながらしゃがみ強キック（レッグクラッシャー）をだす。すると，本田はバックジャンプをする



▲これで画面端に追いこんだら，再びしゃがみ強キックで跳ばせて，強ダッシュアッパーを当てる。これを繰り返す

●VS本田

上の「しゃがみ強キック→ダッシュアッパー」パターンでハメられる。

●VS春麗

跳んできたところを立ち中パンチで落とす。そのあと着地ぎわに立ち大パンチをだせば，たいてい当たる。

●VSブランカ

パンチがギリギリで当たるくらいの間合いで立ち大パンチを連発しよう。ローリングアタックは，ガードしたあとにダッシュストレートが当てられる。

●VSザンギエフ

VSブランカと同じ。

●VSガイル

近くでターンパンチを連発すると，足払いをすかして当てられる。

●VSダルシム

ドリル頭突き&キックはガードしてヘッドボマーで。ジャンプしたらダッシュアッパーで迎撃しよう。ちょっとむずかしいけど，近くで立ち小パンチをだして強スライディングを誘い，ガードしてからしゃがみ強キック……というパターンでハメることもできる。

●VSバイソン

その場で立ち弱パンチを連打する。ときどき強パンチをまぜるとよい。



▲『ターボ』ではターンパンチが一瞬無敵になったので，リュウの波動拳やベガのキックをすかして攻撃できるようになった

●VSバルログ

ジャンプ攻撃をダッシュアッパーで落とし，「バック転モード」へ。

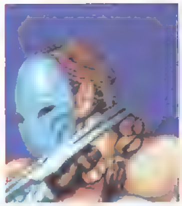
●VSサガット

下タイガーを読んでジャンプ強パンチを当てていこう。

●VSベガ

立ちキックに合わせてターンパンチを連発するだけでOK。

バルログ
美を追い求める仮面の貴公子



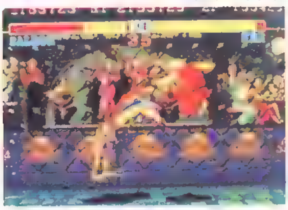


天性のすばやさと，幼き日に，ある東洋人から教わったNINJUTSUをミックスして，人間離れしたスピードと破壊力を得た仮面の闘士。美に対して異常な執着心（しゅうちゃくしん）があり，美しいもの――つまり勝利者以外は存在する価値がないと思っている。もちろんそれは，ストリートファイトにおいても例外ではないのだ。

バルログは，『ターボ』の全キャラの中でNo.1のスピードを誇る。波動拳などは，撃つのを確認してからジャンプしても，十分間に合うくらいだ。また，流れるような攻撃は，ナルシストの彼ならずとも見とれてしまうほど。普通に戦っても強いが，せっかく彼を使うならば，ただ試合の勝敗にだけ執着するのではなく，「美しさ」も追求してほしいところだ。

必殺技

バックスラッシュ
弱・中・強のパンチボタンを同時に押す



バック転をして相手の攻撃をかわす。回転している間は無敵だが，着地直後にスキがあるので，実用性の低い技だ。『ダッシュ』とちがって「暴発」しないのが救いか。無理に使わなくてもいいだろう。

[illegible]
←にため，→＋パンチボタン



素早い前転で一気に間合いをつめ，回転力を加えた爪攻撃を行なう。弱・中・強で前転の回転数＝移動距離が変わる。弱が1回，中が2回，強が3回転。また，「ダッシュ」よりもため時間が長くなった。

フライングバルセロナアタック
壁向かいジャンプのあと，空中でパンチボタン



↓にため，↑＋キックボタンで壁向かいジャンプをしたあとにパンチボタンを押すと，相手めがけて急降下の爪攻撃をする。しかし，これを使うよりは，イズナドロップのほうが効果的かも。

イズナドロップ
壁向かいジャンプのあと，相手の近くでレバーを入れてパンチボタン



壁向かいジャンプ後，空中の敵はもちろん，地上にいる敵も（たとえ相手がしゃがんでいようと）引っこぬいて投げすててしまう大技。レバーを左右のどちらかに入れておけば，投げる方向が選べる。

基本技＋特殊技一覧

レバー	ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル	パンチ	弱	フラッシュクロー	
		中	スパーククロー	
		強	ブラッディークロー	
	キック	弱	フラッシュクロー	
		中	スパーククロー	
		強	ブラッディークロー	
しゃがみ	パンチ	弱	ファルコンクロー	
		中	コンドルクロー	
		強	イーグルクロー	
	キック	弱	リザードウィップ	
		中	ドラゴンウィップ	
		強	ラウンドスライダー	
ジャンプ 垂直	パンチ or キック	弱	ローズニードル	
		中	ウィンディーランナー	
		強	スターライナー	
ジャンプ ななめ	パンチ or キック	弱	コメットストリーム	
		中	メテオドロップ	
		強	シューティングスター	
つかみ ← →	パンチ	中・強	レインボースープレックス	
つかみ ジャンプ中↑以外		中・強	スターダストドロップ	

攻撃力の不足は手数でカバー スピードで相手をほんろうしろ!

バルログの特徴は，動きも技をだすスピードもとにかく速いことと，武器をつけているのでリーチが長いことだ。

よって，すばやい動きで相手の技の空振りを誘い，そこへ鋭い一撃をあたえてすぐに離脱。ときには跳びこんでいきなり投げる……といったヒット&アウェイ戦法が基本となる。



▲空中投げは投げの範囲が広くなり，「ダッシュ」よりもグッと使いやすくなった

このときに使う技は，やはり爪攻撃。しゃがみパンチ系で相手を圧倒しよう。弱&中パンチならば技がでるスピードが速いので，押さえこみやすいはずだ。

間合いが離れたら，スライディングや弱ローリングクリスタルフラッシュで攻める。弱ローリングは最後の一撃だけを当てる感じでだすといい。

相手がジャンプしてきたら，立ち中パンチで迎撃するか，思い切って空中投げ（スターダストドロップ）をねらってみよう。バックスラッシュは技のあとにスキがあるので，動きが速い相手には使わないほうが無難だ。

フライングバルセロナアタックとイズナドロップは，だれもが警戒(けいかい)しているので，多用は禁物。忘れたころにだ



▲動きの速さを利用して，一撃与えたらすぐ離脱の「ヒット&アウェイ」で攻めよう

すくらいがいいだろう。

相手が倒れたら強ローリングをかさねるのが普通だが，起きあがりの必殺技をだす相手には，フェイントで遠めから弱ローリングをだしたり，わざと何もしないのも有効な手段だ。

バルログは攻撃力が低いので，そのぶん手数を多くしなければ勝てない。でも，そこであせってはダメ。ひくときはひいて，攻めるときは1回でも多く攻撃をたたきこむ……これが大切。

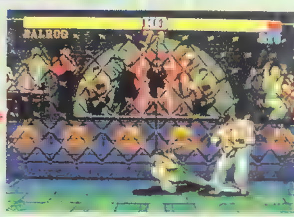
代表的な連続技

バルログ三段攻撃

攻撃力が低いので，バルログとしてはなんとか相手を気絶させたいところ。そんなときにこの連続技を使ってみよう。



▲相手のスキを見て，ジャンプ強キック（パンチでも同じ）を地上近くで当てる



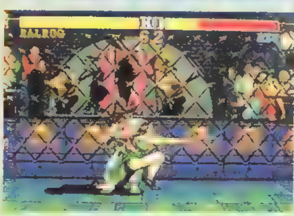
▲着地と同時にしゃがみ中キック。連射しないでタイミングよくボタンを押そう



▲そしてしゃがみ中パンチ。このあとにもう一撃当てられれば，確実に気絶する

クリスタルフラッシュ六段攻撃

しゃがみ弱パンチから強のクリスタルフラッシュ，最後にしゃがみ中パンチの六段。気絶から気絶になることもあるぞ。



▲相手が気絶したら，強スライディングで近づき，密着してのしゃがみ弱パンチ



▲しゃがみ弱パンチのグラフィックがでている間に強のクリスタルフラッシュ！



▲最後のしゃがみ中パンチはタイミングが厳しい。うまくきまれば，また気絶も

VS コンピュータ攻略 バルログ

イズナドロップと「飛び越し投げ」でどんどん投げてしまおう

二つの投げを使い分けよう

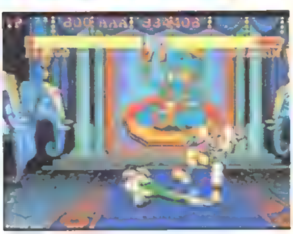
対戦では「ヒット&アウェイで少しづつ体力をケズっていけ」と解説したけど，VSコンピュータ戦では，投げを主体に積極的に攻めなくてはならない。ただでさえ攻撃力が小さいうえに，コンピュータが「こちらの入力に直接反応する」ので，爪攻撃はガードされるか一方的に返し技をくらうからだ。

でも，いきなり近づいて投げようとしても無理。そこで，春麗のページでも紹介した「飛び越し投げ」を使う。相手のすぐうしろに降りるようにジャンプ弱キックで跳びこむと，相手は技を空振りするかガードをしているので，すかさず投げてしまうのだ。

対空兵器を持っていない（または持っていても使わない）キャラには，イズナドロップも使えるぞ。



◀遠めから爪を当てよう。気絶したらローリングだ



▲ダルシムにはスライディングで攻める。タイミングを誤るとせっかんされるぞ！

春麗の「飛び越し投げ」はバルログにもできる



▲相手の背後に降りるように，ジャンプ弱キックで跳びこむ。跳んですぐに蹴りをだす（通称：ロケッティア）のがコツ



▲着地と同時に投げ。ジャンプしたときからレバーを横に入れて，ボタンを連打しておけば，簡単に投げることができる

●VSリュウ
イズナドロップと「飛び越し投げ」のどちらでもよい。

●VSケン
「飛び越し投げ」で攻める。昇龍拳連発モードになったら着地ぎわに投げ。

●VS本田
イズナドロップと「飛び越し投げ」の両方が使える。

●VS春麗
イズナドロップは反応されるので，「飛び越し投げ」を使おう。

●VSブランカ
爪先が当たるくらいの間合いでしゃがみ強パンチをだすと，ブランカは防御しないで技をくらってくれる。後半のジャンプしつづけるブランカは，くぐって投げ。

●VSザンギエフ
VSブランカと同じ。

●VSガイル
イズナドロップだけでOK。

●VSダルシム
強スライディングを当てて転ばせる——コレを繰り返す。起きあがるところを狙え。

●VSバイソン
「飛び越し投げ」だけで大丈夫。



▲イズナドロップを使うときには「相手の背後にまわって」投げることを忘れずに。そうしないと反撃をくらってしまう

●VSバルログ
三角跳びをくぐって投げたあと「バック転モード」に持ちこもう。

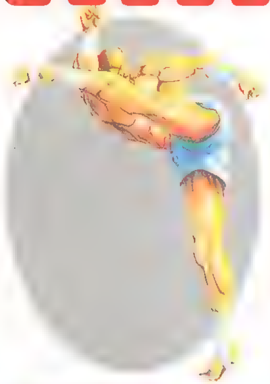
●VSサガット
一度転ばせておいて，起きあがりに飛び越すとアッパーカットをだすので，空中投げ。

●VSベガ
イズナドロップだけで大丈夫だろう。

サガット
再起をかける伝説の元・格闘王







かつて格闘技の帝王と呼ばれていたサガットは，「真の格闘家」をめざして旅をしていたリュウと戦い，そして敗れさった。胸には昇龍拳の傷跡が残ったが，すがすがしい気分になれたのはなぜなのだろう。もう一度リュウと戦いたい。今度は良きライバルとして――その思いが，彼を再び立ち上がらせた！

『ストI』のときにリュウに敗れたサガットは，その後の修行でタイ式昇龍拳「タイガーアッパーカット」をマスターした。このため，サガットはリュウ・ケンによく似たキャラになっている。しかし，技のリーチや必殺技の破壊力は，リュウ・ケンをはるかに超えているので，ほかのキャラともかなりラクに戦えるはず。サガットを再び格闘王の座につかせるのはキミだ！

必殺技

タイガーアッパーカット →↓↘＋パンチボタン



サガットがリュウを倒すために生みだしたタイ式昇龍拳。地上・空中を問わず，驚異的なダメージを与えるが，無敵時間は技をだした瞬間だけなので，引きつけて当てないと相打ちになることも。

タイガーショット ↓↘→＋パンチボタン



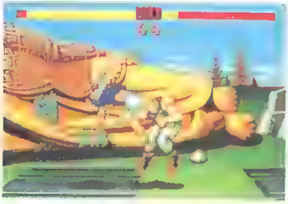
タイ式波動拳。弱・中・強で弾の速さが変わるのも波動拳と同じ。ただし，強で撃ったときの弾のスピードはこちらのほうが速い。撃ちだす位置が高いため，しゃがんでいれば弾に当たらない。

グランドタイガーショット ↓↘→＋キックボタン



地をはうように低く飛ぶタイガーショット。ジャンプ攻撃を受けにくいため，普段はこちらを使ったほうがいいだろう。ただし，本田のスーパー頭突きなどは弾を通り抜けてくるので注意しよう。

タイガークラッシュ ↓→↗＋キックボタン



沢村忠の真空飛びひざ蹴りのように，ななめに飛び上がって相手にヒザをたたきこむ。跳ぶ距離が短く，スピードもあるので，飛び道具を避けるときに使うことも可能。至近距離でだすと2発当たる。

基本技＋特殊技一覧

レバー		ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル		パンチ	弱	ティーソーク	
			中	ハイストレート	
			強	タイガーストレート	
		キック	弱	ローキック	
			中	ミドルキック	
			強	ハイキック	
しゃがみ		パンチ	弱	ローストレート	
			中	アンダーストレート	
			強	グランドストレート	
		キック	弱	タイガーネイル	
			中	タイガーテイル	
			強	タイガーキック	
ジャンプ	垂直 or ななめ	パンチ	弱	ジャンピングタイガードロップ	
			中	ジャンピングタイキック	
			強	ジャンピングタイガーキック	
		キック	弱	ジャンピングタイガードロップ	
			中	ジャンピングタイキック	
			強	ジャンピングタイガーキック	
つかみ	← →	パンチ	中・強	タイガーキャリー	

タイガーアッパーカットは かならず無敵時間で当てろ!!

リュウ・ケンと同タイプのキャラクターなので，基本的な戦いかたも似ている。つまり，タイガーショットで相手をケンセイして，ジャンプしてきたところをアッパーカットで迎撃するというおなじみの戦法だ。ただし，リュウ・ケンとは若干のちがいがあるので注意しなければならない。



▲この写真のグラフィックが無敵状態だ。かならずこの位置で当てるようにしよう！

まず，波動拳にあたる技・タイガーショットは，下タイガー（グランドタイガーショット）のほうを使う。上タイガーはしゃがんでいる相手には当たらないし，相手の近くで撃つと足払いをくらうからだ。また，下タイガーは座高が低いので，ジャンプ攻撃をくらいにくいという利点もある。

昇龍拳にあたるタイガーアッパーカットは，攻撃力はズバぬけているが，無敵時間がとても短いので，ひきつけて当てないと相打ちになってしまう。アッパーカットをだした瞬間（左写真のグラフィックのとき）が無敵の瞬間。このときに技が当たるようにしよう。

うまく相手が倒れたら，こちらが攻めこむ番だ。リュウ・ケンやガイルなどのように，起きあがり時に無敵の必殺技をだす相手には下タイガーを撃ち，それ以外の敵ならばジャンプ強キックで跳びこむ。足先が当たるくらいの間合いで跳ぶのがポイント。



▲サガットはとにかく足が長い。波動拳を撃つのを見てから飛びこんでも間に合うぞ

飛び道具に対しては，もともと足が長いため「モーションを見てから」ジャンプしても十分間に合う。強キックを使ってガンガン跳びこもう。また，技の射程圏内にいるならタイガークラッシュを使うのも有効な手段だ。

代表的な連続技

サガット三段攻撃

サガットは弱の基本技からでないとキャンセル技ができない。しかし，もともと必殺技が強力なので，攻撃力は十分だ。



▲最初はジャンプ強キック。相手に密着するようにしないと着地が離れてしまう



▲つづいてしゃがみ弱キック。この絵がでている間にコマンドを完成させておく



▲うまくいけば，弱キックがキャンセルされてタイガーアッパーカットがきまる

サガット四段攻撃

立ち弱キックは二段蹴りだが，1発目が入ったところでコマンドを入れると，そちらが優先されることを利用した連続技。



▲まずはジャンプ強キックをひきつけて当てる。ここまでは三段攻撃と同じだ



▲着地と同時に立ち弱キック。最初の1発目のときにコマンドを入力するのだ



▲2発目がキャンセルされて，タイガークラッシュ。至近距離なので2発当たる

VS コンピュータ攻略 サガット

攻略パターンは三つ 基本はタイガーアッパーカット

アッパーカットを完璧にマスターせよ!

サガットには三つの攻略パターンがあるが，どれもタイガーアッパーカットが基本となる。どんなときでも確実にだせるようにしておこう。

①中キックアッパーカット

ケンの「しゃがみアッパー昇龍拳」やガイルの「しゃがみアッパーサマー」と同じ原理（下の解説参照)。リュウ，ケン，本田，ブランカに使える。ただし，ケンはバックジャンプではなく，こちらにむかって跳んでくるので，画面端に追いこまなくてもよい。また，



▲ザンギエフとバイソンは，弱タイガーアッパーカットを連発していれば楽勝なのだ

春麗は画面端で三角跳びをするので，その下をくぐりぬけて投げるほうがラクだ。

②波動昇龍拳

下タイガーで相手を跳ばせてタイガーアッパーカットで撃ち落とす。使える相手はガイル，ベガの２人。

③タイガーダンス

リュウ・ケンのドラゴンダンスと同じように，タイガーアッパーカットを連発するだけで，相手が勝手に当たってくれる。使える相手はザンギエフとバイソン。

●その他

ダルシムは立ち弱パンチで強スライディングを誘い，ガードしたあとアッパーカットを当てる。

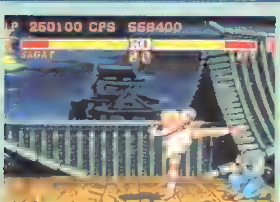
バルログは跳んできたところをアッパーカットで撃ち落として，「バック転モード」に持ちこんでしまおう。

サガットは下タイガーを連発すればOK。跳んできたらアッパーカットだ。



▲サガットはもともとリュウ・ケンとよく似たタイプのキャラクターなので，戦いかたもおのずと似かよってくる。現にVSガイルとVSベガでは，リュウ・ケンと同じ戦法…つまり「波動昇龍拳」を使う。下タイガーで相手を跳ばせてアッパーカットで迎撃だ

リュウ・ケンと似たパターン「立ち中キックアッパーカット」



▲技がギリギリで当たらないくらいの間合いで立ち中キックをだす。立ち強キックやしゃがみ強キックでもかまわないぞ



▲すると，相手はバックジャンプをする。ただし，ケンはこちらにむかってくるし，ベガはサイコクラッシャーをだしてくる



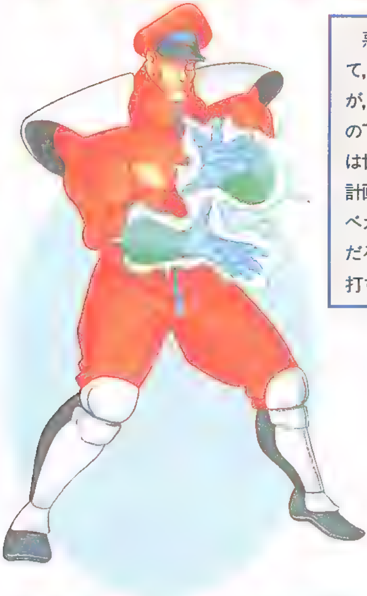
▲すかさず強タイガーアッパーカット。相手がジャンプ中に蹴りをだしてくるようなら，よく引きつけてから当てよう

ベガ

サイコパワーを自在にあやつる悪の帝王







悪の組織・シャドルーのボスとして，さまざまな悪事をかさねてきたが，それらは今回のビックイベントの下準備にすぎなかった。ついに彼は世界征服を決意したのだ。すでに計画は着々と進行している。世界がベガの手中に納まるのも時間の問題だろう。いったい，誰が彼の野望を打ち砕く(くだ)のか……？

『ダッシュ』時代のベガは，長いリーチの基本技とすさまじい破壊力の必殺技を兼ね備え，ほかのキャラを使う対戦者を恐怖のどん底におとしいれた。さすがに強すぎたためか，『ダッシュターボ』では大幅なパワーダウンを強いられたが，これは逆に「プレイヤーの腕の見せどころ」でもある。弱くなった今だからこそ，ベガはおもしろいのだ。実力で世界征服を果たせ！

必殺技

サイコクラッシャーアタック　←にため，→＋パンチボタン



サイコパワーを全身にまとい，敵めがけて飛んでいく，ベガ最大の奥義。そのオーラに触れた者は，全身を焼きつくされてしまう。ボタンの弱・中・強で飛行距離とスピードが調節できる。

ダブルニープレス　←にため，→＋キックボタン



2発の飛び蹴りが連続して当たる強烈な技。ボタンの弱・中・強で飛距離が変化する。「ダッシュ」のときはこの技をからめた連続技がたくさんあったが，「ターボ」ではどれもできなくなった。

ヘッドプレス　↓にため，↑＋キックボタン



相手の頭上に乗る。威力は小さいが，飛び道具をよけながら攻撃できるのが強みだ。着地前にパンチボタン（弱・中・強のどれでもいい）を押すと，サマーソルトスカルダイバーがでる。

基本技＋特殊技一覧

レバー	ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル	パンチ	弱	サイコストレート	
		中	サイコブロー	
		強	サイコブレイク	
	キック	弱	ヘルミドルキック	
		中	デスミドルキック	
		強	シャドーミドルキック	
しゃがみ	パンチ	弱	ローサイコストレート	
		中	バーニングストレート	
		強	ブラストストレート	
	キック	弱	ヒールスタンプ	
		中	グランドヒールキック	
		強	ホバーキック	
ジャンプ 垂直 or ななめ	パンチ	弱	ヘルチョップ	
		中	ヘルアタック	
		強	ヘルダイブ	
ジャンプ 垂直	キック	弱	スピンスマッシュ	
		中	スピンブレイク	
		強	スピンクラッシュ	
ジャンプ ななめ	キック	弱	スワローキック	
		中	サイドワインダーキック	
		強	トマホークキック	
つかみ ← →	パンチ	中・強	デッドリースルー	

『ターボ』でもっともパワーダウンをしたキャラクターがベガだ。やはり，必殺技が強すぎたのが原因だろうか。

弱くなったところをあげてみると，
①サイコクラッシャーは着地したときに一瞬硬直する。これによって，ベガが正面から「サイコ投げ」をしようとした場合，くらった側はわりと簡単に投げ返しができるようになった。


▲短くなったとはいえ，ベガの立ちキックは強い。『ターボ』でも攻めの基本となる

②ダブルニープレスは，技のあとのはじかれかたが大きくなったので，連続技に使えなくなった。
③中および強のダブルニープレスは，ややスピードが遅くなり，以前よりかわしやすくなった。
④足で攻撃できる範囲が短くなった。とくに立ちキックの変化が大きい。
⑤しゃがみ強パンチやジャンプ強パンチの攻撃判定が変わって，対空兵器としては不確実になってしまった。

…という感じだ。はっきり言って，『ダッシュ』のときの強かったベガは見る影もないが，弱すぎるということはない。たしかに以前のような戦いかたはできないだろうけど，ほかのキャラのように「地道に」戦えば，『ターボ』でも強さを発揮できるはずだ。


▲しゃがみ強パンチも弱くなって，対空兵器には使えなくなった。これはイタイぞ！

その方法だが，基本的には立ち中&強キックを使う。動きが速くて投げが強いので，春麗やバルログの戦法「大技を誘ってすかし投げ」も使える。

たまにサイコクラッシャーやダブルニープレスをおりまぜると，戦いの幅がひろがる。ただし「ため」に固執するあまり，ジャンプ攻撃に対する防御がおろそかにならないように。

リュウ・ケンなど，飛び道具を持っているキャラが相手ならば，弾を撃った瞬間をヘッドプレスで攻撃しよう。

もうニープレスハメはできない

かつて猛威をふるったこの連続技も，ニープレスの弱体化でできなくなった。





代表的な連係技

サイコクラッシャー投げ

サイコクラッシャーをわざとガードさせて，着地ぎわに投げてしまう。ハメ技だし，確実性も低いので使わないほうが無難。


▲サイコクラッシャーをガードさせる。間合いにもよるが，たいていは中でだす


▲うまく相手のすぐうしろに着地するようにすれば，投げの確実性が多少上がる


▲これはいわゆる「ハメ技」だから，知らない人には使わないようにしようね

VS コンピュータ攻略 ベガ

ほとんどのキャラが「ヘッドプレス投げ」でハマるぞ

ほかの技はいらない!

ベガは『ターボ』の1人プレイ・クリアが，もっともやりやすいキャラだろう。なぜなら，ほとんどの相手を「ヘッドプレス投げ」と呼ばれるパターンで倒すことができるからだ。

やりかたは簡単。まず中間距離からヘッドプレスをだす。ほとんどの場合，相手はガードしてくるので，そのあと「相手の背後」にまわって投げるだけだ。ただし，ヘッドプレスのタメ時間はサイコクラッシャーよりも長めになっているので，空振りしないように気をつけてくれ。

●VSリュウ

最初から最後まで「ヘッドプレス投げ」で大丈夫。というよりも，ほかの技は使わないほうが，かえって安全。

●VSケン



◀立ちキックを使うときはスクリューに注意しよう



▲バイソンはしゃがみ中キックだけでも倒せる。時間はかかるけどラクだぞ

黄金パターン「ヘッドプレス投げ」



▲ヘッドプレスで相手の頭上へ。ガードされてもされなくても同じ。このあと，レバー操作で相手の背後にまわりこもう

▲対戦ではリスクが大きすぎてあまり使えないけど，VSコンピュータ戦ならおもしろいように投げることができる

リュウと同じ。ただし，ケンの体力が少なくなると「昇龍拳連発モード」になるので，着地ぎわを投げてやろう。

●VSエドモンド本田

「ヘッドプレス投げ」でOK。

●VS春麗

同じく「ヘッドプレス投げ」だが，画面端へ追いつめると三角跳びをするので，そこをくぐって投げてもいい。

●VSブランカ

前半は「ヘッドプレス投げ」で攻め，ブランカがジャンプしつづけるようになったら，くぐって投げよう。

●VSザンギエフ

いちおう「ヘッドプレス投げ」で大丈夫だが，技が当たるギリギリの間合いから立ち中&強キックをだすというパターンも使える。

●VSガイル

「ヘッドプレス投げ」のみ。

●VSダルシム

スライディングで転ばせるパターンが使える（バルログのページ参照）。

●VSバイソン

「ヘッドプレス投げ」で大丈夫だが，中足払いで少しずつ体力をケズっていくほうが安全かもしれない。



▲画面端でヘッドプレスをだせば，たとえ，しゃがまれても当てることができる。このあと再び端へむかって投げてしまえ

●VSバルログ

とにかく一度転ばせて「バック転モード」に持ち込もう。

●VSサガット

「ヘッドプレス投げ」だけでOK。

●VSベガ

ヘッドプレスをだすと，相手はしゃがんでよけるので，それを防ぐためにかならず画面端へ追いこもう。

コラム「ハメ技」について考える
～楽しく対戦をするために

今こそ考えよう

対戦格闘ゲーム――とくに『ストII ターボ』を語るうえで，忘れてはならないのが「ハメ技」だろう。

日本全国どこのゲームセンターにも対戦台が置かれて，誰でも気軽に対戦が楽しめるようになり，プレイ人口が増加しつづける反面，ハメ技による問題もより深刻になっている。

いまこそ，ハメ技について真剣に考えてみる必要があるのだ。

「ハメ技」はなぜ卑怯なのか

僕は「ハメ技は卑怯（ひきょう）である」と思っている。なぜなら，『ストII』の対戦プレイのおもしろさは「対戦相手との技の駆け引き」にあるのに，ハメ技はそれをだいなしにしてしまうからだ。

たとえば「相手を投げる」ためには，投げの間合いまで近づかなければならないが，普通に投げにいくだけでは，相手に近づくまでに反撃をくらったり投げ返しをされる危険が高い。

しかし，あらかじめジャンプ攻撃や飛び道具などをガードさせて相手をかため，ガードが解けた瞬間に投げれば……相手に近づくまでに反撃をくらう危険性はグッと減る。本来攻撃側が負うべきリスクが免除（めんじょ）されてしまうのだ。

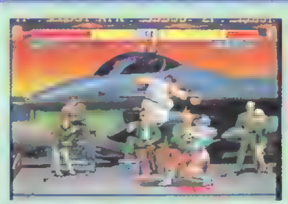
攻撃する側よりも防御する側のほうが，むずかしい操作やするどい読みを必要とする――これでは，とても「フェアな戦い」とは言えない。そもそも，自分だけが危険な目に合わずに勝とうとするなんて，あまりに虫がよすぎる。

考えてみれば，相手をガードでかためなくても投げは使えるし，投げ以外にもダメージを与える方法はたくさんあるのだから，無理に使う必要はまったくない。つまり，ハメ技は“填（は）め”という言葉の意味のとおり，「相手を陥（おとしい）れる技」でしかないのだ。



▲前作『ストIIダッシュ』にくらべて，「ターボ」ではいくらかハメ技が少なくなったとはいえ，ハメられて怒る対戦プレイヤーたちがいるという状況に変わりはない

ハメ技の一例



▲転ばせたあと，起きあがりにジャンプ攻撃で跳びこむ。春麗には対空技がないので，とりあえずガードをするしかない



▲ジャンプ攻撃をガードしてかたまっているうちに，近づいて投げる。春麗が投げ返せるタイミングは非常にシビアだ

問題解決はプレイヤーのモラルしだい

このように，ハメ技はアンフェアなテクニックだから，事前に「なんでもありで戦う」ことを了承している場合以外では使うべきではない。いくら対戦の目標が「相手に勝つこと」だろうと，見知らぬ相手にハメ技を使うのは，あまりに思いやりに欠ける行為だ。

ハメ技を使う人に考えてほしいのは，「対戦で遊びたいのは，勝ちたいのは，キミだけではない」ということ。どんなに技術が未熟な人にだって，対戦プレイをする権利はあるのだから，同じゲームで楽しんでいる「仲間」として，対戦相手に対してある程度の思いやりを持つことも大切ではないだろうか。

結局，この問題が解決するかどうかは個々のプレイヤーのモラルにかかっている。このコラムを読んでなおハメ技を使いつづけようと，僕にそれをとめる権利はないのだから。でも……。

どうせなら，みんなで楽しく対戦がしたい。そう思わないか？（板場利光）





■開発元：ＡＤＫ■発売元：ＳＮＫ■アーケード版：93年４月発売■ネオジオ版（146メガ／28,000円）：93年６月４日発売■移植データ：PCエンジン（ハドソン／94年予定／予価6,000円）

ワールドヒーローズ２

これを読んでキミも「史上最強」をめざせ!

ストーリー

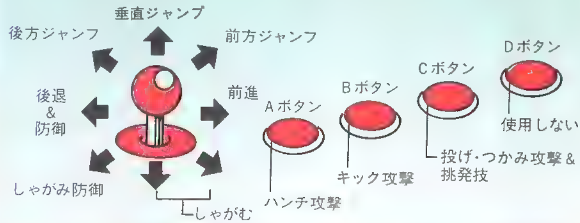
「史上最強」は誰なのか？

全世界，全時代から選ばれた英雄たちによって開催された「ワールドヒーローズ」でも，その結果は明らかにされなかった。

そして1年後，14人の英雄たちが史上最強を目指し，再び拳を交わすことになった。それが『ワールドヒーローズ2』である。

操作説明

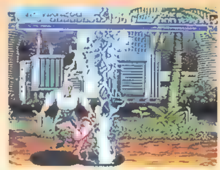
AとBボタンは，押す時間によって，小（0.1秒未満）と大（0.1秒以上）の2段階に攻撃方法が変化する。また，Cボタンを投げの範囲内で押すとつかみ技を仕掛け，範囲外だと挑発ポーズをとるぞ。



基本ルール

ノーマル・モードでは，先に相手の体力をゼロにするか，時間切れのときに相手より体力の多いほうが勝ち。デスマッチ・モードでは，気力（体力）がゼロになるとそのキャラはダウンしてしまうシステム。そこで，相手を3回ダウンさせるか，時間切れのときに相手よりも気力が多かったほうが勝ちとなる。


◀ノーマル・モードは，従来の体力ゲージ


◀デスマッチにはシーソーゲージを採用

なお，ノーマルの4ラウンド目やデスマッチでドローになると，両者失格になってしまうので注意しよう。

146メガが実現した
新システム（前作とのちがい）

●使用できるキャラクターが14人に増え，同キャラ対戦も可能になった。また，ゲームの終盤に登場するボス級（使用不可能）キャラが2人に。

●防御のコマンドを入力した直後に飛び道具を受けると，その飛び道具が跳ね返る。

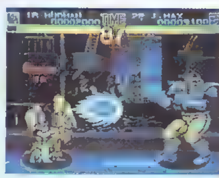


▲操作できるキャラが，8人から14人に。どれも個性的なヒーローたちだ

●相手につかみ技（必殺技も含む）を仕掛けられたとき，タイミングよく大パンチ（キャラによってはキックでもいい）のコマンドを入力すると，相手を投げ返せる。

●キャラによっては，立って小パンチ連打をすると，仕掛ける技がつぎつぎに変化する「コンビネーションブロー」が採用された。

●デスマッチ・モードでは，双方の体力（ここでは気力）ゲージを1本にまとめ，相手の気力を減らすと，その分だけ自分の気力が回復する「シーソーゲージ」が採用された。



◀▼新たに導入された飛び道具返し，投げ返しによって，前作にはなかった新戦法が生まれてくるぞ

●ほとんどの基本技，必殺技の性能を変更。新しい必殺技，特殊技が追加されている。

●各キャラの全体的な行動スピードが約1.5倍に高速化した。

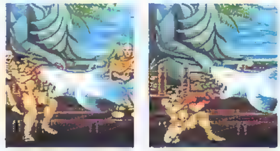
●キャラクターや背景のグラフィック，BGMや効果音のほとんどが手直しされた。

豆知識1 飛び道具返しは確実に!

飛び道具返しは，このゲームにおける重要なテクニックだ。百発百中とはいかないまでも，2回に1回は確実に跳ね返していきたい。

コツとしては，飛び道具を「立ちながら」待ち，飛び道具が当たりそうになったら「しゃがみ防御」で受け止める。これは，立ち状態よりしゃがみ状態のほうが，命中判定が前方にあることを利用した方法。

ただし，この方法を使うときは，相手の跳び込みに注意。もしも相手を無視して，しゃがみ防御をすると，「ジャンプ攻撃→跳ね返そうとした飛び道具」による連続ダメージをくらう可能性があるからだ。

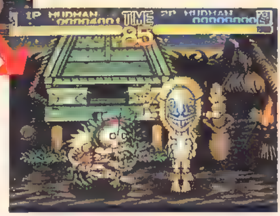


▲判定位置がどうちがうのかをわかりやすくするため，それぞれの状態で攻撃をくらってみた。飛び道具の位置に注目しよう。本文中の跳ね返しかたは，この判定位置の変化を応用しているのだ。ちなみに，飛び道具を跳ね返しつづけていると，一定時間(10回前後)で消滅する

豆知識2 投げ返しのコツは?



◀▼気絶や硬直ポーズ中に投げを仕掛けられた場合は，投げ返しができない



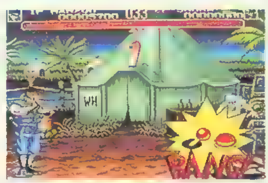
タイミングとしては，0.2〜0.3秒ごとにボタンを押すのがいい。とりあえず，対CPU戦をつかみ技だけで勝ち進んでいけば，自然と投げ返しもうまくなるぞ（と思う）。

なお，投げ返しの限界は6回まで。つまり，双方がベストを尽くした場合は，最初に投げを仕掛けたキャラが勝つわけだ。このテクニックは，最終ボスであるディオとの戦いにおける一つの攻略法とされている。対CPU戦と対2P戦のどちらでも，勝ち進みたいと思ったら，投げ返しが無意識に仕掛けられるような練習をしておこう。

豆知識3 効率のいいダメージ回復方法

気絶したときや，つかみ技を仕掛けられたとき，デスマッチでダウンから立ち上がろうとしたときに，レバーをすばやく回して，すべてのボタン（Dボタン以外）を連打（同時押しも可）すれば，通常よりも被害が少なくて済むぞ。

なお，つかみ技を仕掛けたときも同じ方法で多くのダメージを与えられるので，おぼえておこう。



▲立ち上がるときにボタン連打をすると，体力が少し多めに回復する

豆知識4 技をキャンセルさせよう

『ワールドヒーローズ2』も，一部の基本技にかぎり，フォロースルー（手足を戻すポーズ）を必殺技でキャンセルできる。連続攻撃の一環として利用しよう。

ただし，本作品は（前作も）基本技のキャンセルの可能な時間帯が広く設定されている。だから，ハンゾウの「アッパー（大パンチ）→光龍破」をキャンセルで仕掛けることができたとしても，光龍破のコマンドを入力するタイミングが合っていないと連続攻撃にならないぞ。

また，技の組み合わせによっては，ベストなタイミングでキャンセルさせても連続攻撃にならないものがあるので，注意しておこう。



◀相手によってはこんな連続攻撃が入ることも

ハンゾウ

HANZOU

燃やせ忍者魂!!



前作では，フットワークと基本技が弱いため，下位クラスにおさまっていたが，今回は，それぞれの欠点を克服して戻ってきた。とくに，二段ジャンプのスピードが上がった（前作では2回目のジャンプはスピードが遅かった）のは大きい。その結果，攻守のバランスがとれており，ハンゾウ最強キャラ説まで生まれている。



●年齢　26才
●身長　175cm　●体重　69kg
●年代　西暦1581年
●国籍　日本
●職業　伊賀忍者

「史上最強」を目指し，絶えず修行に励んでいる。日本最強といわれる伊賀忍軍の若き頭領。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	ジャブ	
			大	アッパー	掌底
		キック	小	膝蹴り	中段蹴り
			大	上段回し蹴り	レッグラリアート
	←か→に入力			中段後回し蹴り	
	しゃがみ	パンチ	小	ジャブ	
			大	アッパー	
		キック	小	下段蹴り	
			大	下段足刀	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ジャンプ手刀	
			大	ジャンプ手刀	
		キック	小	飛び横蹴り	
			大	飛び回し蹴り	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンプ掌底	
			大	ジャンプパンチ	
		キック	小	飛び膝蹴り	
			大	回転踵落とし	
つかみ技	←に入力	パンチ	大	裏投げ	
	→に入力			イヅナ落とし	
空中移動	ジャンプ中にジャンプ			二段ジャンプ　※攻撃後は不可	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

烈光斬　↓→＋パンチボタン



秘刀マサムネより光の手裏剣を放つ。ただし，放つ前後に若干のスキがあるので，乱発は禁物だ。

●小と大の性能差

手裏剣の大きさとスピード（大のほうが大きく，速い）

光龍破　→↙↘＋パンチボタン



身体に光の龍をまとい，天に舞う。

●小と大の性能差

飛ぶ軌道（大のほうが大きい）

●無敵状態の範囲

ジャンプが頂点に達するまで（攻撃判定がなくなるまで）無敵

忍法光輪渦斬　↓↙←＋キックボタン



巨大な手裏剣となり，体当たりをする。回転中は，烈光斬のような軌道の飛び道具を回避することが可能だ。

●小と大の性能差

飛んでいく距離と回転速度（大のほうが長く，速い）

二段ジャンプを使いこなせ！

二段ジャンプは，ジャンプ攻撃のあとには使用できないという制限があるものの，対戦相手を（CPUも）混乱させたり，対空攻撃を回避する手段として重宝する。とくに，後方→前方ジャンプや，前方→垂直ジャンプの組み合わせが効果的だ。



▲相手が対空攻撃をすると思った瞬間に，二段ジャンプで回避しよう

●コンビネーションブロー

近距離：ジャブ→膝蹴り→中段後回し蹴り→レッグラリアート

遠距離：ジャブ→中段後回し蹴り→掌底

どちらの場合でも，最後の攻撃で相手を転ばせられるのが心強い。

●役に立つ基本技

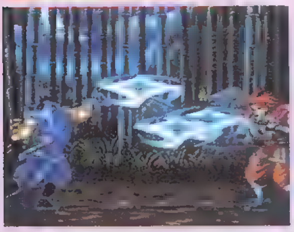
小パンチ連打のコンビブローが，やりやすいうえに威力がある。ジャンプ攻撃と組み合わせれば，相手の体力を全体の1/3も奪うことができるぞ。

ほかにも，中段蹴り（小キック／遠距離）はリーチがあり，牽制（けんせい）として使える。また，下段足刀（⬇＋大キック）も，相手を転ばせられるうえに，仕掛けるのが速いため，中段蹴りや下段蹴り（⬇＋小キック）からの連続攻撃として使うのがいい。仮に，攻撃を防がれたとしても，キャンセルで飛び道具につなげることができるのだ。

●有効な対空攻撃

当然，光龍破である。しかし，光龍破が確実にだせない人や，コマンドが入力できる状況でない場合は，アッパー（⬇＋大パンチ）でもいい。ただし，相打ちの可能性が高いけど。

ダブル烈光斬　⬇➡⬇➡＋パンチボタン



烈光斬の強化版。

●小と大の性能差

放つ手裏剣の数（小は2枚，大は3枚）。なお，威力や性能差は，通常の烈光斬と同じ。ただし，仕掛けたあとのスキは烈光斬よりも大きい。

忍者レッグラリアート　⬇↘➡＋キックボタン



基本技のレッグラリアート（大キック）を強化したような特殊技。しかし，地上にいる相手には，ほとんど当たらないのが欠点。

●小と大の性能差

飛ぶ高さと距離（大のほうが高く，長い）

代表的な連続攻撃

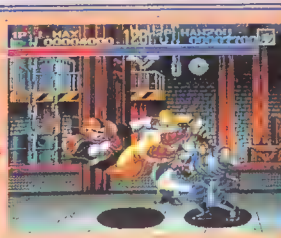
光龍破4段



▲ジャンプパンチ（↗＋大パンチ）を当てたら…

▼膝蹴り(小キック)，アッパー(大パンチ)をだして，すぐに光龍破でキャンセル





▲キャンセルの受付時間や炎龍破の攻撃判定がちがうフウマでは，かなり難しい

コンビブロー6段



▲まず，踵落とし（↗＋大キック）を深めに当てて，

▼ジャブ（⬇＋小パンチ）×2から，コンビブロー×2につないだら





▲中段後回し蹴り（←か→＋大キック）。コンビブローよりダメージが大きい

フウマ

怒れる真紅の狂い龍!!





●年齢　26才
●身長　175cm　●体重　70kg
●年代　西暦1581年
●国籍　日本
●職業　風魔忍者

伊賀忍軍の頭目。負け知らずの人生を送っていたが，ハンゾウに敗れ，以後彼を終生のライバルとする。

同キャラ対戦が可能になったことにより，同タイプのキャラであったハンゾウとフウマの能力が大きく区別された。その結果，フウマだけが使用できる空中投げや空中炎龍破が，一部のユーザーに大きく支持されている。

また，豪快な叫び声や，色ちがいのフウマがハデな金色（黄色？）であることも人気を得た要因だろう。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	ジャブ	
			大	アッパー	掌底
		キック	小	膝蹴り	中段蹴り
			大	上段回し蹴り	レッグラリアート
	←か→に入力			中段後回し蹴り	
	しゃがみ	パンチ	小	ジャブ	
			大	下段手刀	
		キック	小	下段蹴り	
			大	下段足刀	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ジャンプ手刀	
			大	ジャンプ手刀	
		キック	小	飛び横蹴り	
			大	飛び回し蹴り	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンプパンチ	
			大	ジャンプパンチ	
		キック	小	飛び膝蹴り	
			大	回転踵落とし	
つかみ技	←に入力	パンチ	大	裏投げ	
	→に入力			イヅナ落とし	
空中投げ	↑以外に入力	パンチ	大	巴空中投げ	
空中移動	ジャンプ中にジャンプ			二段ジャンプ　※攻撃後は不可	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

烈風斬　↓→＋パンチボタン



秘刀ムラマサより真空の手裏剣を放つ。
●烈光斬とのちがい
仕掛けたあとの硬直時間，手裏剣の飛ぶスピード（烈光斬より長く，遅い）
●性能差，無敵状態
烈光斬と同じ

炎龍破　→↙↘＋パンチボタン



身体に炎の龍をまとい，天に舞う。
●光龍破とのちがい
軌道や，高さとスピード，頂点での対空時間（光龍破より低く，遅く，短い）
●性能差，無敵状態
光龍破と同じ

忍法風輪華斬　↓↙←＋キックボタン



巨大な手裏剣となり，体当たりをする。
●光輪渦斬とのちがい
飛行する軌道が直線ではなく，サイン波形状になっている（大のほうが揺れは大きい）
●性能差，無敵状態
忍法光輪華斬と同じ

ハンゾウとのちがいを把握しよう

ハンゾウとフウマのちがいは必殺技の有無ぐらいだと思っている人が多いようだ。しかし，二段ジャンプ（フウマのほうが遅い）や基本攻撃など，細かい点でも，さまざまなちがいがある。

●コンビネーションブロー

ジャブ×2→膝蹴り→掌底

ハンゾウとはちがい，最後の掌底で相手を転ばすことができない。しかし，これらの前に，ジャブ（⬇＋小パンチ）を2発も入れられる。

●役に立つ基本技

掌底（大パンチ／遠距離）や中段後回し蹴り（⬅か➡＋大キック）は，ハンゾウのものよりスピードがあるので，多用しやすい。おぼえておこう。

●有効な対空攻撃

相手が離れていたり，⬇＋大パンチではアッパーがだせない（下段手刀になってしまう）ので，いつでも炎龍破がだせるようにしたい。なお，空中投げを対空攻撃として使うのは対2P戦だけにしよう。



▲ハンゾウとフウマで，それぞれが掌底（の操作）を同時にやってみたところ。ご覧のようにフウマのほうが圧倒的に速いのだ

ダブル烈風斬　⬇➡⬇➡＋パンチボタン



烈風斬の強化版。掛け声に，このうえない気合いがこもっている。

●ダブル烈光斬との差

仕掛ける前後の時間（烈風斬やダブル烈光斬より短い）

●性能差，無敵状態

ダブル烈光斬と同じ

空中炎龍破　空中で➡↙↘＋パンチボタン



名のとおり。ただし，ジャンプ攻撃のあとには使用できない

●炎龍破とのちがい

全体スピード（炎龍破より速い）。技に大小の区別がない

●無敵状態の範囲

炎龍破と同じ

代表的な連続攻撃

烈風斬4段



▲まずは，踵落とし（↗＋大キック）を当てる

▼ジャブ（⬇＋小パンチ），手刀（⬇＋大パンチ）を当てたら





▲キャンセルで烈風斬。ダブル烈風斬でウケを狙ってもいいだろう

バトルバードスピンキック（4段）



▲踵落としでめくってから…

▼ひざ蹴り（小キック），中段後回し蹴り（⬅か➡＋大キック）のあとに…





▲もう一度，中段後回し蹴りを当てることが可能だ

キム・ドラゴン K.DRAGON

うなれ!正義の百烈パンチ!!





●年齢　27才
●身長　165cm　●体重　50kg
●年代　西暦1967年
●国籍　中国
●職業　拳法家

映画スターとしての作られた闘いではなく，拳法家としての真剣勝負を求めて大会に参加する。

前作の発売当初は，強力な連続攻撃を持つキャラクターとして恐れられていたが，対応策が確立されたことにより，最弱の地位を与えられた。

今回も，いまだ「飛び道具のないドラゴン」として親しまれているが，さらに素早くなったフットワークと，飛び道具返しの存在により，その権威が復活しつつある。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	ジャブ裏拳	
			大	肘打裏拳	裏拳
	←か→に入力			ボディブロー	
	ノーマル	キック	小	足刀	遠足刀
			大	踵落とし	ローリングソバット
	←か→に入力			踵落とし	
	しゃがみ	パンチ	小	下段裏拳	
			大	下段裏拳	
		キック	小	下段回し蹴り	
			大	下段後回し蹴り	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	飛び肘打	
			大	飛び裏拳	
		キック	小	垂直飛び蹴り	
			大	開脚蹴り	
	斜めジャンプ	パンチ	小	飛び肘打	
			大	飛び裏拳	
		キック	小	飛び膝蹴り	
			大	飛び蹴り	
つかみ技	←か→に入力	パンチ	大	頭骨砕き	
	←か→に入力	キック	大	首締め	
空中投げ	↑以外に入力	パンチ	大	空中投げ	
空中移動	画面端で反対方向に入力			三角飛び	

※Cボタンによるつかみ技は，←+大パンチによる技と同じ

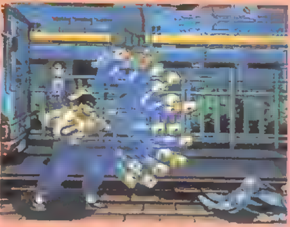
必殺技・特殊技

ドラゴンキック　↓↑＋キックボタン



龍頭のオーラをまとった飛び蹴り。前作とはコマンドがちがう。
●小と大の性能差
仕掛けるまでの時間（大のほうが長い）
●無敵状態の範囲
龍頭のオーラが見える（攻撃前）まで無敵

百烈拳　パンチボタン連打



正拳を連発し，とどめとして18発のパンチを同時に放つ。レバーがニュートラルでないと仕掛けられない。
●小と大の性能差
連打の速度に比例して，パンチを放つスピードが変化（2段階）

飛び足刀　パンチ，キックボタンを同時に押す

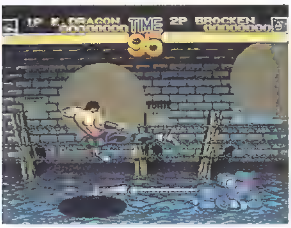


横にジャンプして飛び蹴りを当てる。リーチが長く，ケズることもできるのがうれしい。
●小と大の性能差
仕掛けるまでの時間，足刀を放つステップの距離（大のほうが長く，遠い）

素早いフットワークが最大の武器だ

ドラゴンは，『2』になって素早くはなったが，飛び道具やリーチのある攻撃には，いまだに苦戦を強いられる。ただ，特殊技の飛び足刀によって攻撃範囲が広がったし，飛び道具返しもあるので，前作ほど一方的な結果に終わることはないだろう。

素早さを活かすということで，一歩踏み込んで攻めたり，攻撃をかわして投げるのがセオリーだが，その素早さはジャンプ攻撃にも利用できる。たとえば，飛び膝蹴り（↗＋小キック）を降りぎわに当てて，すぐさま逃げジャンプしつつ飛び膝蹴りを当てて……を繰り返すだけで相手を混乱させることができるし，一発逆転を狙って跳び込みまくるのも（連続攻撃の欄を参照のこと）一つの手だろう。



▲できるかぎり，相手の攻撃をかいくぐって，つかみ技を決めたいところだ

●コンビネーションブロー

ジャブ裏拳×２→肘打裏拳

攻撃そのものは３回だけだが，裏拳が２回連続で当たるため４段攻撃になる。さらに，ボタンの連打が早ければ，百烈パンチを追加することも…。

●役に立つ基本技

ドラゴンの技は，全般的にキック系の攻撃が扱いやすくなっている。

とくに，特殊技の飛び足刀はリーチが長く，仕掛けたあとのスキも少ない。離れた位置から小で仕掛けるといいだろう。ほかにも，遠足刀（小キック／遠距離）はリーチがあり，相手の突進やパンチ攻撃を防ぐのに効果を発揮する。さらに，下段後回し蹴り（⬇＋大キック）で，追加ダメージを与えることも可能だ。

ちなみに，パンチ系の攻撃は，まったくといっていいほど利用価値がない。あえていうなら連打のきくジャブ裏拳（小パンチ）ぐらいか？



▲素早いフットワークの利用例。相手を押し，連続でノコギリに当ててしまえ

●有効な対空攻撃

ドラゴンキックでも問題はないが，ここでは踵落とし（⬅か➡＋大キック）をオススメしよう。なぜなら，基本攻撃ということで，操作ミスがなく，即時対応ができるからだ。さらに，相打ちが少ないことや，見た目よりも間合いが広いこと，前進しながら仕掛けられることも，その理由に含まれる。

ただし，遠くから跳んできた相手や下方向に強いジャンプ攻撃を持っているキャラに対しては，ドラゴンキックを使ったほうがいい。

代表的な連続攻撃

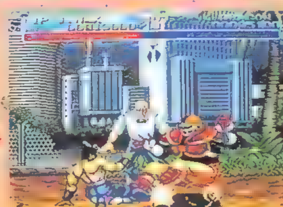
肘打裏拳６段



▲めくりで飛び蹴り（↗＋大キック）を当てる

▼ジャブ裏拳（小パンチ）を２発入れて，肘打裏拳（大パンチ）から





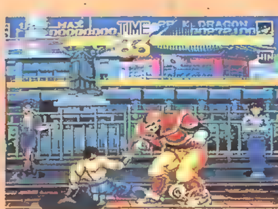
▲とどめの下段後回し蹴り（⬇＋大キック）。気絶から気絶が可能だ

ドラゴンキック６段



▲めくりの飛び蹴りに，コンビブロー（小パンチ）を３回

▼下段回し蹴り（⬇＋小キック）を当てたら，すかさず⬆＋小キックで





▲ドラゴンキックにキャンセルさせてフィニッシュ

J・カーン J. CARN

──豪毅なる騎馬民族の勇士!!





●年齢　36才
●身長　170cm　●体重　120kg
●年代　西暦1198年
●国籍　モンゴル
●職業　覇者（闘士）

一つの大陸を席捲（せっけん）した闘士。覇王の誇りと持ち前のド根性を武器に，数々の強豪に闘いを挑む。

結局，新しい必殺技や特殊技が一つも導入されなかったという，かわいそうなキャラ。しかし，攻撃力の高さは相変わらずで，さらに強力な連続攻撃もできるようになった。

ちなみに今回から，何種類かの投げハメが，全部できなくなった。世界各地のJ・カーン使いは，このあたりをどう受け止めているのだろうか？

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	ボディフック	フック
			大	モンゴリアンチョップ	
	←か→に入力			頭突き	モンゴリアンチョップ
	ノーマル	キック	小	ハイキック	
			大	両足蹴り	
	↘に入力		両	ヘッドスライディング	
	しゃがみ	パンチ	小	チョップ	
			大	チョップ	
		キック	小	ローキック	
			大	ローキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ニードルアームパンチ	
			大	シットダウンチョップ	
		キック	小	ジャンプキック	
			大	ジャンプキック	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ニードルアームパンチ	
			大	シットダウンチョップ	
		キック	小	ヒップアタック	
			大	ジャンプキック	
つかみ技	←に入力	パンチ	大	モンゴリアンスルー	
	→に入力			ダイナマイトアッパー	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

モンゴリアンダイナマイト　↓にため，↑＋パンチボタン



地面を叩き，爆炎を引き起こす。攻撃判定の狭さが難点か？
●小と大の性能差
仕掛けるまでの時間（大のほうが遅い）
●無敵状態の範囲
爆炎を起こした直後（攻撃後）まで無敵



[illegible]　←にため，→＋パンチボタン



相手にショルダータックルを仕掛ける。
●小と大の性能差
飛ぶスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが速く，長い）
●無敵状態の範囲
体当たりをする（攻撃前）まで無敵

足の遅さを力でカバーする

正直な話，J·カーンにはこれといった攻め手がない。対CPU戦なら，覇極道を連発するだけで勝ち進めるときもあるが，対戦では，そうはいかないだろう。したがって，相手を誘って打ち落とす戦法を考える必要がある。

代表的なのは，フェイント→必殺技という組み合わせ。とくに，つかみ技をすると思わせて必殺技で撃退するのが効果的だ。たとえば，小のヘッドスライディング（↘＋小キック）を相手にめりこませてダイナマイトを当てたり，ジャンプ攻撃を防御させて一瞬待ってから覇極道を当てるなど，いかに相手をダマせるかが，J・カーン使いへの第一歩だと思ってほしい。

ちなみに，前作の覇極道→投げというハメ技は使用できなくなっているので，あしからず。

●コンビネーションブロー

ボディフック→フック→モンゴリアンチョップ

パワーがウリのJ・カーンにしては，あまり威力がない。ただし，ラストのモンゴリアンチョップにキャンセルをかけて覇極道をつなげることができるので，実用度は高いはずだ。

●役に立つ基本技

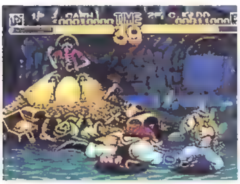
両足蹴り（大キック）は，相手を転ばせられるだけでなく，スピードやリーチも申し分ない。また，似たようなハイキック（小キック）は，牽制（けんせい）として使える。

ジャンプ攻撃では，ジャンプキック（↗＋大キック）をメインに使うべきだが，めくり攻撃がしやすいシットダウンチョップ（↗＋大パンチ）や，急落下するヒップアタック（↗＋小キック）も状況に合わせて使おう。

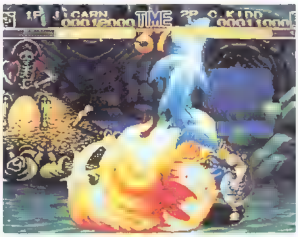
●有効な対空攻撃

必殺技のモンゴリアンダイナマイトが一番だが，↓にためるというコマンドと，攻撃判定の小さい（地面スレスレにしかない）ところが難点。ほかにも，相打ち覚悟で小の覇極道，という手もあるが，どうせなら基本攻撃で対応することをおぼえてほしい。

まず，頭突き（←か→＋大パンチ／近距離）が見た目以上に使える。ただし，相手の近くでないと仕掛けられないという欠点があるので，モンゴリアンチョップ（←か→＋大パンチ／遠距離）やヘッドスライディング（↘＋キック）で代用しよう。どれも，早めに仕掛けておかなければ意味がない対空攻撃なので，無意識に反応できるように練習しておきたい。



▲小のヘッドスライディングで，相手に投げを狙わせて…



◀モンゴリアンダイナマイトや覇極道で反撃しよう

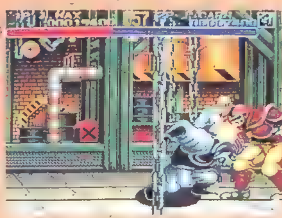
代表的な連続攻撃

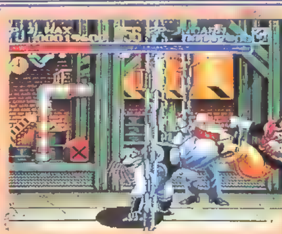
モンゴリアンダイナミック（6段）



▲ジャンプ攻撃でめくり，ジャブ（小パンチ）を２回

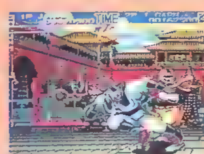
▼そのまま頭突き（←か→＋大パンチ）につないで





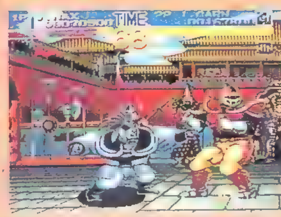
▲両足蹴り（大キック）。気絶から気絶が可能だ

猛虎覇極道５段



▲ジャンプ攻撃を当てたら小パンチ連打!!

▼コンビブローの３発目，モンゴリアンチョップをキャンセルさせて





▲大の覇極道が命中。スライディング（↘＋キック）でも代用が可能だ

ラスプーチン RASPUTIN

愛と至福の使者!!





●年齢　不詳
●身長　180cm(?)　●体重　68kg(?)
●年代　西暦1914年
●国籍　ロシア
●職業　魔法使い

闘いの空しさを，闘いによって人々に伝えようとする。さまざまな謎に包まれた魔法使い。

イロモノ系のキャラとして，新キャラのマッドマンと人気を2分割することになりそうなこの男──『2』でのラスプーチンは，使用頻度の高いオーラデコピン（基本技），つかみ技，挑発ポーズをすると笑うようになった。おかげで，彼との試合では絶えず笑い声が響きわたっている。これが，同キャラ戦になると，さらに……。

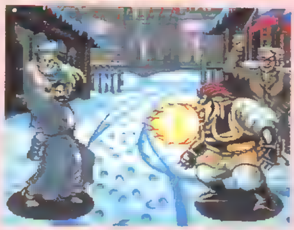
基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	オーラチョップ	
			大	オーラ金的	オーラデコピン
	←か→に入力				オーラ張り手
	ノーマル	キック	小	オーラ膝蹴り	
			大	オーラ100文キック	
	しゃがみ	パンチ	小	オーラチョップ	
			大	ビッグチョップ	
		キック	小	オーラコサックキック	
			大	ダブルコサックキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ジャンプオーラ掌底	
			大	ジャンプビッグ掌底	
		キック	小	ジャンプオーラ膝蹴り	
			大	ジャンプ100文キック	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンプオーラ掌底	
			大	ジャンプビッグ掌底	
		キック	小	ジャンプオーラ膝蹴り	
			大	ジャンプ100文キック	
つかみ技	←か→に入力	パンチ	大	オーラ握り	
	←か→に入力	キック	大	せっかんストーム	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

ファイアーボール　↓↘→＋パンチボタン



両手から火炎弾を発射する。ただし，オーラで構成された火炎なので，当たっても燃えることはない。
●小と大の性能差
火炎弾の大きさとスピード（大のほうが大きく，速い）

サンダーボール　←↙↓↘→＋パンチボタン



某ボール2号と同じフォームから電撃弾を投げる。通常の飛び道具よりも威力はあるが，放つまでのスキが大きすぎるのが欠点。
●小と大の性能差
電撃弾のスピード（大のほうが速い）

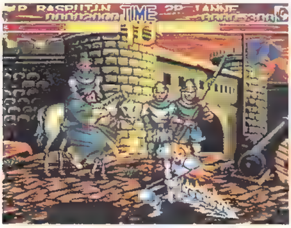
アクセルスピン　↓↙←＋キックボタン



高速回転で服をカッターにしてしまう。
●小と大の性能差
回転しているスピードと時間（大のほうが速く，長い）
●無敵状態の範囲
回転がはじまる（攻撃前）まで無敵

接近戦での攻防を知ろう

前作の彼は，空中戦や遠距離戦を主体としてきたが，新キャラや飛び道具返しの導入によって，あらゆる状況で



▲コサックダンスは，しゃがみキックや飛び道具の回避にも使えるぞ

闘わねばならなくなくなった。新しい基本技，必殺技を使いこなそう。

●コンビネーションブロー

オーラチョップ→オーラ金的→オーラ100文キック

はっきりいって弱い。威力はないし，相手が転ばないし，必殺技でキャンセルすることもできないのだ。

●役に立つ基本技

オーラ張り手（⬅か➡＋大パンチ／遠距離）とオーラ100文キック（大キック）で押していくのがいいだろう。

また，ダブルコサックキック（⬇＋大キック）で相手を転ばせ，起き上がりに必殺技のコサックダンスを仕掛けるのも有効な戦法だ（コサックダンスは，しゃがみ防御では防げない）。

●有効な対空攻撃

オーラデコピン（大パンチ／遠距離）は，強力な対空攻撃として役に立つが，レバーがニュートラルでないといけないのが難点だ。そこで，移動しながら仕掛けられるオーラ100文キック（大キック）の存在もおぼえておこう。ただし，これはあくまで地上用の技なので，多くを期待することはできない。なお，隠された対空攻撃にオーラチョップ（⬇＋小パンチ）があることを追記しておくが，あまり実用的ではない。

空中ファイアーボール　空中で⬇↘➡＋パンチボタン



空中から斜め下に向けてファイアーボールを放つ。ジャンプ攻撃後は使用不可。

●小と大の性能差

火炎弾の大きさとスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが大きく，速く，長い）

空中アクセルスピン　空中で⬇↙⬅＋キックボタン



空中でアクセルスピンをしてしまう。左右移動が可能だが，対空時間は通常のジャンプと変わらない。

●小と大の性能差

仕掛けるまでの時間（大のほうが長い）

コサックダンス　⬇↘➡＋キックボタン



コサックキック（⬇＋大キック）をジャンプしながら仕掛ける。左右移動ができ，最初のキックは，しゃがんだ相手にも当たる。

●小と大の性能差

飛び上がる高さ（大のほうが高い）



代表的な連続攻撃

コサックダンス6段



▲めくりのあと，コサックキック（⬇＋小キック）×3

▼ビッグチョップ（⬇＋大パンチ）につないだら…

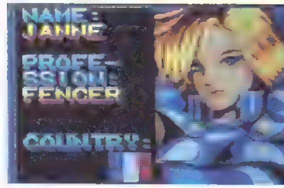




▲とどめはキャンセルのコサックダンス。小で仕掛けるといいだろう

ジャンヌ JANNE

超超お高い女王様!!





●年齢　19才
●身長　168cm　●体重　53kg
●B89　W59　H91
●年代　西暦1431年
●国籍　フランス
●職業　女剣士

自分より強い男と結婚するという夢を実現させるため，大会に参加。

お約束，とまでいわれている高飛車な少女。しかし，結婚に憧(あこが)れたり，野心に燃えたりと，多感な一面も見せてくれる。

前作では，ヒロインとしての実力と，キャラクターとしての人気でトップに輝いていたが，『2』ではリョウコやマッドマンなどの新参者によって，その地位も危(あや)うらいものとなりそうだ。

必殺技・特殊技

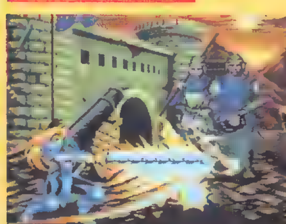
オーラバード　←にため，→＋パンチボタン



長剣「バスタード・バスター」からオーラを放つ。飛び道具の中でも実用性が高い技だ。

●小と大の性能差
火の鳥の大きさとスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが大きく，速く，長い）

フラッシュソード　↓にため，↑＋キックボタン



前作では対空攻撃用だったが，今回は対地専門になりそう。

●小と大の性能差
仕掛けるまでの時間（大のほうが長い）

●無敵状態の範囲
長剣が伸び切る（攻撃後）まで無敵

ジャスティスソード　←にため，→＋キックボタン



剣を構えながら宙返りをする。

●小と大の性能差
飛ぶ距離，仕掛けるまでの時間（大のほうが遠く，長い）

●無敵状態の範囲
剣を振り上げる（攻撃前）まで無敵

基本攻撃一覧

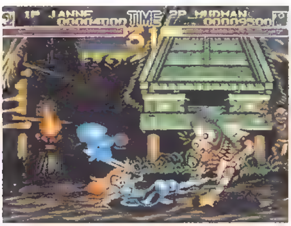
分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	上段斬り	
			大	中段斬り	カブト割り
		キック	小	金的蹴り	
			大	後回し蹴り	
	↘に入力		両	スライディング	
	しゃがみ	パンチ	小	しゃがみ斬り	
			大	しゃがみ斬り	
		キック	小	ローキック	
			大	サークルキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	斜め突き	
			大	飛び斬り	
		キック	小	飛び蹴り	
			大	飛び後回し蹴り	
	斜めジャンプ	パンチ	小	斜め突き	
			大	飛び斬り	
		キック	小	飛び蹴り	
			大	飛び蹴り	
	ジャンプ中に↓	パンチ	−	下突き	
つかみ技	←か→に入力	パンチ	大	背負い投げ	
	←か→に入力	キック	大	ビンタ	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

長剣によるリーチをムダにするな

彼女は，前作において圧倒的な実力で，最強の座についていた。中でも，必殺技であるオーラバードとフラッシュソードの強さが光っていたが，『2』ではオーラバードには跳ね返しが，フラッシュソードにはスキが増えたことにより，必殺技だけで勝つことは，かなり困難となった。

また，悪魔のクイーンヒール（⬇＋小キック）連打もなくなったことにより，あのジャンヌも間合いや技の駆け引きを問われる，普通のキャラになっている，といいのだが……。



▲飛び道具をスライディングでかわす。これが普通の使いかただが……

●コンビブロー

上段斬り×２→中段斬り

ズバリ使えない。しゃがみ斬り（⬇＋小パンチ）を２回当てたほうが，よっぽどいいだろう（キャンセルでフラッシュソードにつながるし）。

●役に立つ基本技

カブト割り（大パンチ）は地上にいる相手の行動を押さえこむのに使える。しゃがみ斬り（⬇＋小か大パンチ）の連打やフラッシュソードを組み合わせて使うといいだろう。

下突き（ジャンプして⬇＋パンチ）は対戦で役に立つ。転んだ相手に近づき，起き上がる瞬間にジャンプして下突きをすると，しゃがんだり，投げを狙う相手に当たってしまうのだ。

ほかにも，相手を誘う技として，小のスライディングがある。全体的にスキが少ないので，これで近づいてしゃがみ斬りをたたき込むといいだろう。



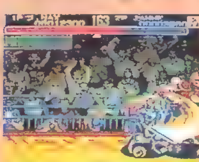
▲カブト割り（大パンチ／遠距離）の長所は，リーチがある点だけではない。このように，意外な使い道もあるのだ

●有効な対空攻撃

ジャスティスソードというのが無難な結論ではあるが，CPUも使用している後回し蹴り（大キック）が使える。ただし，早めにキックをだしておかないと対空攻撃にならない。それと，スライディング（↘＋キック）も対空攻撃として使える。しかも，小のスライディングならしゃがみ斬り→フラッシュソードという追加ダメージを与えることが可能だ。

代表的な連続攻撃

オーラバード５段



▲ジャンプ攻撃のあと，上段斬り（小パンチ）

▼中段斬り（大パンチ）をキャンセルさせて，オーラバードを仕掛ける





▲相手が画面端にいるなら，さらにカブト割り（大パンチ）がつながるぞ

ジャスティスソード４段



▲ジャンプ攻撃のあとに，しゃがみ斬り（⬇＋大パンチ）

▼レバーを真うしろに入力しつつ，後回し蹴り（大キック）を当てて……





▲ジャスティスソードでトドメをさす。フラッシュソードでも代用できる

ブロッケン

発進!超無敵必殺ロボ!!



●年齢　31才
●身長　185cm　●体重　200kg
●年代　西暦1922年
●国籍　ドイツ
●職業　軍人

自らの体をサイボークに改造。コンピュータを搭載した頭脳と，身体に仕込んだ武器で強豪たちに挑む。



前作のブロッケンには，小パンチ連打で気絶させ，そこに小パンチ連打で再び気絶させ，さらに小パンチ連打で……といった，鬼畜のような技が存在していたが，『2』では全キャラを含めて，そういった技はカットされた。

その結果，ブロッケンは常に的確な判断と行動が要求されるキャラとなった。玄人(くろうと)ウケするのではないだろうか。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	ストレートチョップ	
			大	アッパーチョップ	サーベルストレート
		キック	小	ローキック	
			大	ローリングヒールキック	ダッシュローリングヒールキック
	←か→に入力			ダブルニーキック	ローリングキック
	しゃがみ	パンチ	小	ストレート	
			大	ダブルロングクロー	
		キック	小	ヒールキック	
			大	ロングヒールキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ジャンプパンチ	
			大	ジャンプロングパンチ	
		キック	小	ジャンプハイキック	
			大	ジャンプロングキック	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンプパンチ	
			大	ジャンプロングパンチ	
		キック	小	ジャンプキック	
			大	ジャンプロングキック	
	ジャンプ中に↘	キック	大	ローリングキック	
つかみ技	←に入力	パンチ	大	超ジャーマンスープレックス	
	→に入力			ノーザンライトスープレックス	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

グレネードランチャー　↘→＋パンチボタン



体内製造した弾丸を発射する。威力がないわりには，当たった相手がハデに燃える。

●小と大の性能差

弾丸の大きさとスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが大きく，速く，長い）

ハリケーンアーム　↓→↘＋パンチボタン



伸ばした指を高速回転させて，ミキサーのごとく相手を切り刻む。

●小と大の性能差

仕掛けるまでの時間（大のほうが長い）

●無敵状態の範囲

青いパルスがでる（攻撃後）まで無敵

スパークサンダー　パンチボタン連打



高圧電流を放つ。一定時間しか放電できないが，腕の部分が無敵なのはうれしい。なお，レバーをニュートラルにしていないと技が仕掛けられない。

●小と大の性能差

なし

攻撃の先読みが問われるぞ

リーチを活かした基本技と2種類の飛び道具を駆使して，相手をよせつけないのがセオリーだ。

●コンビネーションブロー

なし

●役に立つ基本技

やはり，リーチのある攻撃――ダブルロングクロー（↓＋大パンチ），ローリングキック（←か→＋大キック），ロングヒールキック（↓＋大キック）が使える。ほかにも，ダッシュローリングヒールキック（大キック／遠距離）は，相手のしゃがみキックや，地面スレスレの飛び道具がよけられる。

●有効な対空攻撃

地上攻撃では，ハリケーンアームやアッパーチョップ（大パンチ／近距離）が有効だが，通常は空中でたたき落とすのが無難である。後方ジャンプのロングキック（大キック）や前方ジャンプのローリングキック（↘＋大キック）がいいだろう。また，間合いが遠ければ，相手の着地ぎわをロングヒールキックでねらうこともできる。

ほかにも，相手の攻撃をダッシュローリングヒールキックで回避して，別の技でたたき落とすことが可能だ。ハンゾウやフウマの二段ジャンプに悩まされている人は試してみよう。

最後に，ジャンプハイキック（↑＋小キック）は，外見とは裏腹に，相手キャラのジャンプ攻撃を一方的に返すことが可能だ。観客ウケを狙っている人は愛用すべし！



▲なんと，ジャンプハイキックだけでディオをハメられる（ときもある）

ジャーマンミサイル　↘→＋キックボタン



前作では故障していた足のハッチから弾丸を発射。威力がないわりには，やはり相手がハデに燃える。

●小と大の性能差

弾丸の大きさとスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが大きく，速く，長い）

ジェットアタック　空中でパンチ，キックボタンを同時に押す



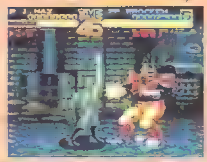
コマンドの変更により，前作（空中で↑か↓以外＋パンチ）よりも，素早く仕掛けられるようになった。当たった相手が，かならず倒れるのも心強い。

●小と大の性能差

なし

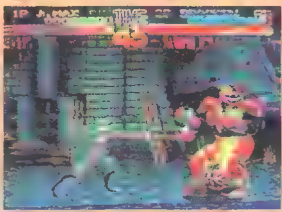
代表的な連続攻撃

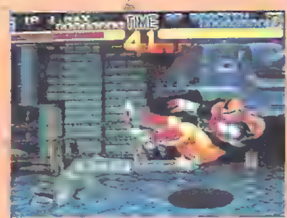
ロングクロー4段



▲ジャンプ攻撃から，アッパーチョップ（大パンチ）

▼レバーをニュートラルにして，サーベルストレート（大パンチ）





▲ダブルロングクロー（↓＋大パンチ）でとどめ。すべて大パンチによる連続攻撃

メッサーシュミット5段



▲ジャンプ攻撃，ローリングキック（←か→＋大キック）

▼レバーをニュートラルにしてサーベルストレート（大パンチ）を当てたら……





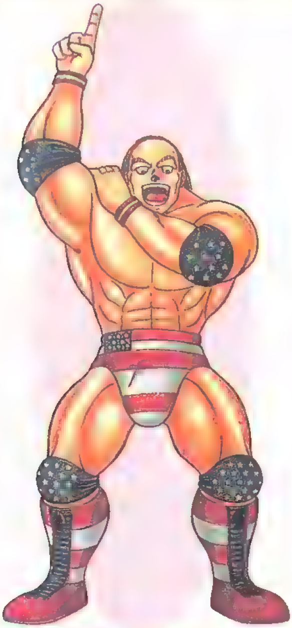
▲ジェットアタック。ジャンプロングパンチ（↗＋大パンチ）でも代用できる

マッスルパワー

MUSCLE POWER

さくれつ
炸裂,ジャイアントスイング!!





●年齢　39才
●身長　200cm　●体重　135kg
●年代　西暦1984年
●国籍　アメリカ
●職業　レスラー

常に強い相手を求めるファイターにとって，この大会に参加することは当然の結果といえるのだろう。

前作では，ロングレンジ（遠距離）での闘いが圧倒的に苦手だったものの，↓＋小キック攻撃さえ当たれば，大逆転が可能だった（前作の紹介ページを参照）。しかし，『2』ではそういった連続攻撃が使用できなくなったので1歩でも相手に近づいて，できるかぎり多くのつかみ技を仕掛けていかなければならなくなった。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	右フック	左フック
			大	ダブルアームパンチ	
		キック	小	ミドルキック	
			大	ハイキック	
	しゃがみ	パンチ	小	ローストレート	
			大	アッパー	
		キック	小	ローキック	
			大	マッスルキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ジャンプパンチ	
			大	ジャンプパンチ	
		キック	小	ドロップキック	
			大	ギロチンドロップ	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンプパンチ	
			大	ボディプレス	
		キック	小	ドロップキック	
			大	ドロップキック	
	ジャンプ中に↓	パンチ	－	ジャンピングエルボードロップ	
つかみ技	←に入力	パンチ	大	ブレーンバスター	ネックハンキング
	→に入力			アトミックドロップ	
	↓要素に入力			ボディスラム	
	←に入力	キック	大	ブレーンバスター	ヘッドバット
	→に入力・			パワーボム	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

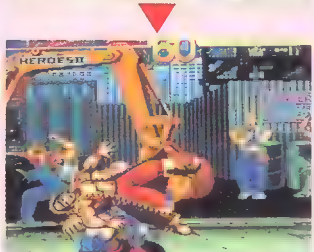
マッスルボンバー　←にため，→＋パンチボタン



「2」では，攻撃の遅さや仕掛けたあとにスキがあるなど，かなり弱体化している。
●小と大の性能差
仕掛けるまでの距離（大のほうが遠い）。小だとしゃがんでいる相手に当たらない

トルネードブリーカー　レバー1回転＋パンチボタン





ノーマルモードなら，3回で勝てる強力な投げ技。
●小と大の性能差
なし

近づく前にやられるな!

とにかく，近づいて投げることだけに専念したい。たとえば，小のマッスルボンバーは，しゃがんでいる相手には当たらないので，わざと空振りしてトルネードブリーカーを決めるといった戦法が考えられる。

●コンビネーションブロー

右フック→左フック→ダブルアームパンチ

なんと，左フックからダブルアームがつながらないコマッタちゃんだ。

●役に立つ基本技

マッスルキック（↓＋大キック）は技がでるまでに時間がかかるものの，リーチがある。また，ローストレート（↓＋小パンチ）もリーチがあるので，ジャンプ攻撃やハイキック（大キック）からのコンビネーションとして使うのがいいだろう。

ダブルアームパンチ（大パンチ）は，攻撃するまで時間がかかるとはいえ，接近していれば2回連続で当たるし，そのあとに超ドロップキックで，3段攻撃ができてしまう。

ギロチンドロップ（↑＋大キック）は着地したときにスキがあるが，相手が起き上がる瞬間に，ジャンプしてすぐに仕掛けるといいだろう。



▲ギロチンドロップで相手の攻撃を返すこともできる

●有効な対空攻撃

アッパー（↓＋大パンチ）かハイキックがいい。また，相手のジャンプ攻撃をくらって，トルネードブリーカーにもっていくのも一つの手だ（連続攻撃をくらう恐れもあるが）。

ジャイアントスイング

レバー1回転＋キックボタン／またはA, B, Cボタンを同時に押す



トルネードブリーカーほど強くはないが，レバー回転とボタン同時押しとで，コマンドが2種類用意されている。もっとも，威力はどちらでも同じなのだが…。

●小と大の性能差

なし

超ドロップキック

↓↘→↗＋キックボタン



通常の飛び蹴りよりも速いドロップキック。

●小と大の性能差

飛ぶ高さ，距離（大のほうが高く，遠い）

●無敵状態の範囲

小にかぎり，キックする足が伸びきる（攻撃前）まで無敵

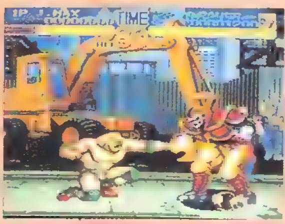
代表的な連続攻撃

マッスルボンバー4段



▲ボディプレス（↗＋大パンチ）を着地ギリギリに当てる

▼ローストレート（↓＋小パンチ）×2を，→＋パンチでキャンセルさせる





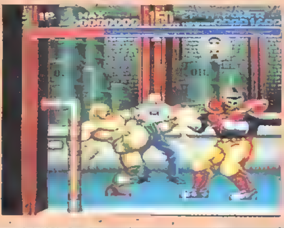
▲とどめのマッスルボンバー。できれば大で仕掛けておこう

超ドロップキック4段



▲ジャンプ攻撃を当てて，ローキック（↓＋小キック）

▼そしてハイキック（大キック）を当てたら，コマンドを入力





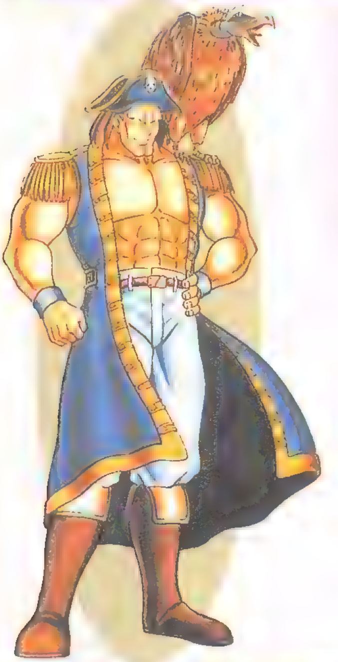
▲キャンセルがかかって超ドロップに。かならず大キックで仕掛けるように

キャプテン・キッド

C.KIDD

世界一の傾き者!!（かぶ）





●年齢　28才
●身長　190cm　●体重　78kg
●年代　西暦1572年
●国籍　なし
●職業　海賊

七つの海を制覇した海賊。実戦で鍛え抜かれたケンカ殺法で大会に乱入。危険なときほど燃える傾き者。

コイツに関しては，とにかく対CPU戦でのアルゴリズム（行動パターン）が印象に残る。遠くて飛び道具を連発したかと思えば，いきなり近づいて投げる。まさに，投げ野郎，ハメ野郎なのだ。もっとも，そのおかげで飛び道具返しや投げ返しの練習ができるのだから，彼は己（おのれ）を鬼にして，我々を鍛えようとしているイイヤツなのかも。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	ジャブ	ストレート
			大	ボディアッパー	ロングフック
	←か→に入力				ロングストレート
	ノーマル	キック	小	膝蹴り	前蹴り
			大	払い蹴り	ヤクザキック
	←か→に入力				ローリングソバット
	しゃがみ	パンチ	小	シットジャブ	
			大	シットアッパー	
		キック	小	突き出しキック	
			大	腹蹴り	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ジャンプストレート	
			大	ジャンプフック	
		キック	小	ジャンプキック	
			大	蹴り上げ	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンプストレート	
			大	ダイビングフック	
		キック	小	ジャンプキック	
			大	下方蹴り	
つかみ技	←か→に入力	パンチ	大	投げ飛ばし	往復ビンタ
挑発	A，B，Cボタンを同時に押す			決めポーズ	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

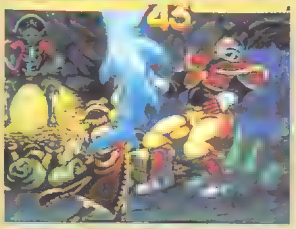
シャークナックル　←にため，→＋パンチボタン



サメ型のオーラを放つ。全体的にスキがないものの，相手が跳び越えてきたときに暴発することが……。

●小と大の性能差
サメのスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが速く，長い）

シャークアッパー　↓にため，↑＋パンチボタン

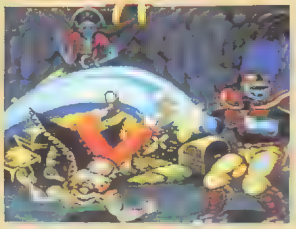


サメ型のオーラを垂直方向に放つ。

●小と大の性能差
サメのスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが速く，長い）

●無敵状態の範囲
サメの尾が出現する（攻撃後）まで無敵

スパイラルキック　←にため，→＋キックボタン



側転して蹴りを仕掛ける。相手の近くなら，2回連続で当たる。

●小と大の性能差
仕掛けるまでの時間（大のほうが長い）

●無敵状態の範囲
回転をはじめる（攻撃前）まで無敵

2種類の飛び道具を使いわけろ

ため系のシャークナックルとコマンド系のパイレーツシップ，この2種類の飛び道具を使いわけることが必要だ。ちなみに，←にためて↓↘→＋パンチを入力した場合は，シップではなくシャークがでるようになっている。

セオリーとしては，シャークで跳ばせてスパイラルキックか，シップで跳ばせてヤクザキック（大キック／遠距離）といった2種類のパターンがあるが，どちらを使うかはキミの好みしだい。ただし，飛び道具返しがあるので，これらだけで勝とうなどとは思わないように。

●コンビネーションブロー

近距離：ジャブ×2→ストレート→ロングストレート

遠距離：ジャブ×2→ロングフック

相手によっては，事前にシットジャブ（↓＋小パンチ）を加えておいたり，ストレートのあとに歩いて，再びコンビブローを繰り返すことが可能だ。

●役に立つ基本技

リーチがあるロングストレート（←か→＋大パンチ／遠距離）やストレート（小パンチ），前蹴り（小キック／遠距離）が使える。

また，牽制（けんせい）として，突きだしキック（↓＋小キック）やストレート（小パンチ／遠距離）も役に立つ。

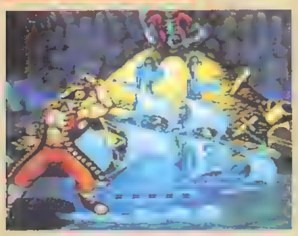
●有効な対空攻撃

やはりシャークアッパー，といいたいけど，↓にためるということと，当たらなかったときのスキが大きすぎることから，スパイラルキックやヤクザキックのほうが無難だ。さらに，ロングストレートやローリングソバットも対空攻撃になる，といえばなる。



▲ジャブ連打こそ，キッド使いの至福か？ 現在，連続10回まで確認済み

パイレーツシップ ↓↘→＋パンチボタン



シャークナックルよりも，仕掛けたあとのスキが大きい。しかし，スライディングを防ぐ技として役立つ。

●小と大の性能差

戦艦のスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが速く，長い）

ハイパーヤクザキック パンチ，キックボタンを同時に押す



文字どおりハイパーでヤクザなキック。仕掛けたあとにスキがあるが，飛び道具が当たった相手に追加ダメージを与えられる。

●小と大の性能差

飛ぶ距離（大のほうが遠い）

代表的な連続攻撃

スパイラルキック5段



▲レバーをうしろに入れつつ，ジャンプ攻撃

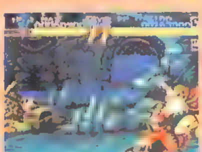
▼膝蹴り（小キック），ボディアッパー（大パンチ）を当てたら





▲キャンセルのスパイラルで2回ヒットさせる。気絶から気絶が可能だ

シャークナックル4段



▲ジャンプ攻撃のあと，シットアッパー（↓＋大パンチ）

▼キャンセルで小のシャークナックルを当てる。相手が画面端にいたら





▲少し歩いて，ロングストレート（←か→＋大パンチ）で追加ダメージ

エリック

大海の暴れ牛!!





●年齢　45才
●身長　203cm　●体重　172kg
●年代　西暦998年
●国籍　ノルウェー
●職業　バイキング

もっとも力のある者が一族の長となるのがバイキング族の掟。その力を証明すべく彼は大会に参加した。

ジャンヌにつづく武器使い。さらに，キッドと同じ海の男であるわけだが，技で攻めていくキッドに対し，エリックは力で押すことを得意としている。というわけで，同じタイプのキャラであるJ・カーン（ジンギスカン）vsエリック（バイキング）戦は一見の価値アリ。ジンギスカンvsバイキングと聞くと，食べ物対決のようだけど（笑）。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	ボディフック	ビンタ
	←か→に入力			シールドパンチ	
	ノーマル		大	薪割り斬り	
	←か→に入力			腹斬り	豪快斬り
	ノーマル	キック	小	すね蹴り	
			大	前蹴り	トゥーキック
	しゃがみ	パンチ	小	ストレート	
			大	豪快斬り	
		キック	小	足刀	
			大	足刀	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ビンタ	
			大	薪割り斬り	
		キック	小	膝蹴り	
			大	前蹴り	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンピングヘッド	
			大	豪快斬り	
		キック	小	ヒッププレス	
			大	前蹴り	
	ジャンプ中に↓	キック	大	フライングボディプレス	
つかみ技	←に入力	パンチ	大	ホーンスルー	バイキングクラッシュ
	→に入力			アームプレス	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

エーギルヘブリング　←↘＋キックボタン



オノから津波を発生させる。基本攻撃やブリザードブレスをからめて使いわけよう。

●小と大の性能差
津波のスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが速く，長い）

ブリザードブレス　←↙↓↘→＋パンチボタン





威力があり，リーチも長く，さらには当てた相手を凍らせる壮快な技。口元に攻撃判定がないという欠点があるけれど，相手がものすごく遠い間合いにいれば，対空攻撃にもなる（そりゃそうだ）。

●小と大の性能差
仕掛けるまでの時間（大のほうが長い）

リーチとスピードのバランスを考えよう!!

長いリーチで相手を寄せつけないのが基本中の基本。オノによる攻撃，エーギルヘブリングとブリザードブレスをうまく使いわけよう。

●役に立つ基本技

CPUのエリックは，薪割り斬り（大パンチ）を多用するが，豪快斬り（←か→＋大パンチ）や，ストレート（↓＋小パンチ）のほうが有効だ。さらに，相手に接近してからの，前蹴り（大キック）→豪快斬りという連続攻撃もおぼえておこう。

また，エリックのジャンプ攻撃も，強力なものばかりだ。前蹴り（↗＋大キック）はキックがでたままになるし，豪快斬り（↗＋大パンチ）はリーチがある。そして，ヒッププレス（↗＋小キック）は，相手が起き上がる瞬間に当てると効果的だ。

●コンビネーションブロー

なし

ただし，シールドパンチ×2→ビンタ（←か→＋小パンチ連打）は，投げ技1回分のダメージを与えられる。

●有効な対空攻撃

←にためていれば，ロングホーンがいいだろう。ほかにも，相手の近くならシールドパンチ（→＋小パンチ），



▲ヒップアタックは，ほとんどの対空攻撃を返すぞ

遠くなら豪快斬りが役に立つが，CPUの対空攻撃である薪割り斬りは，あまり使えない。

さらに，ジャンプ攻撃の強さを利用して，バックジャンプの豪快斬りや前蹴りを仕掛けるのもグッドだ。

トールハンマー　↓にため，↑＋パンチボタン



槌の部分にしか攻撃判定がないのが最大の欠点。同タイプの必殺技なら，ブリザードブレスを使ったほうがいいだろう。

●小と大の性能差

仕掛けるまでの時間（大のほうが長い）

ロングホーン　←にため，→＋パンチボタン



角カブトを武器とし，相手に体当たりする。

●小と大の性能差

飛ぶ高さ，距離（大のほうが高く，遠い）

●無敵状態の範囲

小にかぎり，体当たりをはじめた直後（攻撃後）まで無敵

代表的な連続攻撃

豪快斬り5段



▲ジャンプ攻撃のあと，足刀（↓＋小キック）を当てる

▲そして，すね蹴り（小キック），前蹴り（大キック）を当てたら





▲豪快斬りでフィニッシュ。前蹴り×2→豪快斬りでもいい

ロングホーン5段



▲ジャンプ攻撃は前蹴り（↗＋大キック）がいいだろう

▼そして，シールドパンチ（←か→＋小パンチ）を3発入れて



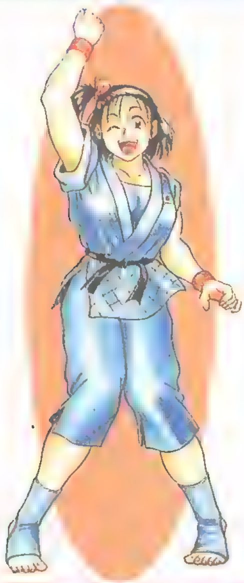


▲ロングホーンでキャンセルさせる。かわりに豪快斬りを仕掛けてもいい

リョウコ RYOKO

日本期待の星!!





●年齢　16才
●身長　162cm　●体重　48kg
●B78　W56　H79
●年代　西暦1992年　●国籍　日本
●職業　柔道家

真の格闘家が何なのかを求めて修行をつづける。ハンゾウの紹介で大会に参加することになったが……。

対戦格闘ゲームに登場する女性キャラは高飛車である，という常識(?)をくつがえした清純派。

柔道家だけに，投げや組み技を得意としているが，フットワークや基本技の能力も高い。飛び道具が使えないという欠点もあるが，その分だけ基本技による攻めが強く，操作性もいいので，初心者にもオススメできる。

必殺技・特殊技

[illegible]　↓→↘＋パンチボタン



見た目以上に攻撃判定があるので，対空兵器としても利用できる。
●小と大の性能差
仕掛けるまでの時間(大のほうが長い)
●無敵状態の範囲
気玉が出現する(攻撃後)まで無敵

二段背負い投げ　←↙↓↘→＋パンチボタン



3回で相手をKOできる強力な技。つかむ間合いも通常の投げより広くなっている。ちなみに，相手を投げるところでトラップに引っ掛かると……。
●小と大の性能差
なし

空中巴二段投げ　→↘↓↙←→＋キックボタン



能力については，二段背負い投げと同じ。ただ「二段背負いは後退しながら」「空中巴二段は前進しながら」仕掛けるのに適していると言えるだろう。
●小と大の性能差
なし

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	肘左打	肘上打
	←か→に入力				肘前打
	ノーマル		大	手刀	遠手刀
	←か→に入力				前打
	ノーマル	キック	小	足払い	
			大	膝蹴り	上段蹴
	しゃがみ	パンチ	小	手刀右打	
			大	掌当て	
		キック	小	下段蹴	
			大	下段前蹴	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	飛び肘下打	
			大	飛び手刀	
		キック	小	飛び膝蹴	
			大	飛び前蹴	
	斜めジャンプ	パンチ	小	飛び肘打	
			大	飛び手刀下打	
		キック	小	飛び膝蹴	
			大	飛び下蹴	
つかみ技	←か→に入力	パンチ	大	背負い投げ	裸締め
	←か→に入力	キック	大	巴投げ	
	↙に入力	パンチ	大	肩車	
	↘に入力			背負い投げ	
空中投げ	↑以外に入力	パンチ	大	必殺真空投げ	
特殊移動	→を2回連続で入力			ダッシュ	
空中移動	画面端で反対方向に入力			三角飛び	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

投げてばかりでは勝てないぞ

投げが得意だからといって，相手のそばで戦うだけでなく，距離をおいて飛び道具を誘い，ダッシュ攻撃でカウンターを狙うといった手も考えよう。

●コンビネーションブロー

近距離：肘左打→肘上打×2→前打

遠距離：肘上打→前打

●役に立つ基本技

下段前蹴（⬇＋大キック）は，仕掛けるのが早く，キックがでている時間も長いので，攻撃と牽制（けんせい）を兼ねた攻撃として使える。また，足払い（小キック）や下段蹴（⬇＋小キック）は，キックのやられ判定が少なく，下段前蹴につなぐこともできる。

遠手刀（大パンチ）や前打（⬅か➡＋大パンチ）も強い。前打→少し前進を繰り返し，いきなり投げを仕掛けたりするのもいいだろう。

●有効な対空攻撃

基本技なら，上段蹴（大キック）がいいだろう。戎殺掌は，飛び越えられたり，外側から攻撃される恐れがあるので，絶対的存在ではない。

ほかにも，小の居合蹴りが強力。とくに，しゃがみながらでも仕掛けられる（パンチ，キックを同時押し）のがうれしい。ちなみに，くらい投げも立派な対空攻撃である。



◀ただのダッシュや，早めのダッシュ攻撃から投げる戦法も使えるぞ

掌底破　ダッシュ中にパンチボタン



ダッシュしながらの，しゃがみパンチ。仕掛けたあとに，しばらく硬直時間がつづいてしまうが，下蹴よりも攻撃が早くでるのが長所。

●小と大の性能差

仕掛けるまでの時間（大のほうが長い）

下蹴　ダッシュ中にキックボタン



掌底破とちがい，相手を転ばせられるので，こちらのほうがいい。また，早めに蹴りをだし，すかし投げにもっていくことも可能だ。

●小と大の性能差

仕掛けるまでの時間（大のほうが長い）

居合蹴り　パンチ，キックボタンを同時に押す





ドラゴンの飛び足刀ほど強力ではないが，小なら対空攻撃に，大なら昇り蹴り（スナイパー）として利用できる。

●小と大の性能差

飛び上がる高さと距離（大のほうが低く，遠い）

代表的な連続攻撃　掌底破5段



▲ジャンプ攻撃でめくったら，膝蹴り（大キック）を



▲少し前進して，膝蹴りを当てたら，前打（⬅か➡＋大パンチ）を当て



▲レバーを➡➡と入れ，とどめの掌底破。ちなみに，下蹴でも代用が可能だ

シュラ

SHURA

復讐のムエタイ戦士





●年齢　20才
●身長　167cm　●体重　50kg
●年代　西暦1762年
●国籍　タイ
●職業　ムエタイ

「真空のシュラ」の異名を持つ戦士。消息を絶った兄を探し，ムエタイを世界一の格闘技にするのが夢。

どうでもいいことだが，彼は対戦格闘ゲーム初の（はず）「飛び道具を使わないムエタイ戦士」だ。

挑発ボタンを押すと，高らかな笑い声と，よくわからないポーズをするので，本当に挑発されてしまう。ちなみに，その名前と勝ちゼリフから，某格闘技マンガのファンが愛用しているとか，していないとか……。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	ストレート	
	←か→に入力			肘打ち	
	ノーマル		大	アッパー	回転肘打ち
	ノーマル	キック	小	ローキック	ミドルキック
	←か→に入力			膝蹴り	
	ノーマル		大	ハイキック	
	←か→に入力			ロングハイキック	ハイキック
	しゃがみ	パンチ	小	ストレート	
			大	突き上げ肘打ち	
		キック	小	突き出し蹴り	
			大	足払い	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	飛び肘打ち	
			大	飛びパンチ	
		キック	小	飛び膝蹴り	
			大	飛び蹴り	
	斜めジャンプ	パンチ	小	飛び肘打ち	
			大	飛びパンチ	
		キック	小	飛び膝蹴り	
			大	飛び蹴り	
つかみ技	←か→に入力	パンチ	大	首ズモウ投げ	
	←か→に入力	キック	大	膝蹴りラッシュ	
特殊移動	←を2回連続で入力			スウェーバック	

※Cボタンによるつかみ技は，←＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

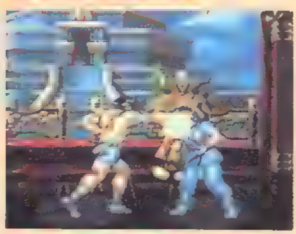
タイガーファング　←にため，→＋パンチボタン



一定距離をダッシュしたあと，オーラを拳にまとわせてアッパーを仕掛ける。

●小と大の性能差
攻撃をするまでの距離，仕掛けるまでの時間（大のほうが遠く，長い）

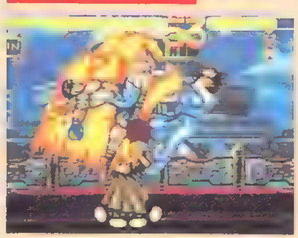
タイガークロー　←にため，→＋キックボタン



タイガーファングのストレート版。ファングはしゃがんだ相手に当たらないが，クローなら当たる。したがって，地上戦はこちらのほうが有利だろう。

●小と大の性能差
ファングと同じ

真空飛び膝蹴り　↓↑＋キックボタン



オーラをまとった飛び膝蹴り。

●小と大の性能差
仕掛けるまでの時間（大のほうが長い）

●無敵状態の範囲
タイガーのオーラが出現する（攻撃後）まで無敵

ハッキリいって，足クセが悪いぞ!!

必殺技は，攻撃というよりも相手を誘いだす手段として使ったほうがいい。たとえば，タイガーファングをわざと空振りしてから投げたり，相手が転んだらタイガークローで近づいたり……といった攻めかたがある。

●コンビネーションブロー

ストレート→膝蹴り→ハイキック

●役に立つ基本技

とにかく，足払い（↓＋大キック）が強い。見た目以上のリーチがあり，キックがでるスピードも速いからだ。しかし，技をだしたあとのスキが大きいので，やみくもに仕掛けるだけでは話にならない。そこで，タイガークローや突きだし蹴り（↓＋小キック）で牽制（けんせい）しながら仕掛けよう。ちなみに，足払いは突き上げ肘打ち（↓＋大パンチ）からつなげることも可能だ。

ジャンプ攻撃は，飛びパンチ（↗＋大パンチ）が強い。転んだ相手が起き上がるときや，ジャンプ攻撃のあとに，後方ジャンプ＋飛びパンチを仕掛けると，おもしろいように当たってくれるぞ。

●有効な対空攻撃

真空飛び膝蹴りは，降下中の反撃が怖いのと，即座のコマンド入力がキツいことから，万能とは言えない。

そこで，突き上げ肘打ちをオススメする。早めに仕掛けないと，相打ちの可能性が高くなるものの，真上の相手にも当たるのがうれしい。また，ジャンプ攻撃をスウェーでかわして，足払いで撃退することもできる。



▲バックジャンプ＋飛びパンチは，しゃがんでいる相手にも当たる

タイガーパンチ

パンチ，キックボタンを同時に押す



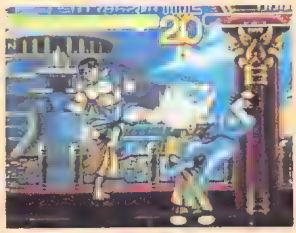
一定距離をダッシュしてから，後方跳びパンチ。しゃがみ防御で回避できる。

●小と大の性能差

攻撃をするまでの距離，仕掛けるまでの時間（大のほうが遠く，長い）

空中二段回し蹴り

↙にため，↗＋キックボタン



オーラをまとったジャンプ蹴り。一見，対空攻撃のようだが，なかなか当たってくれないのが難点。

●小と大の性能差

飛び上がる高さ，仕掛けるまでの時間（大のほうが高く，長い）

代表的な連続攻撃

足払い5段



▲飛び蹴り（↗＋大キック）を低めに当てたら

▼ローキック（小キック），突きだし蹴り（↓＋小キック）とつないで





▲ミドルキック（小キック），足払いで（↓＋大キック）でとどめ

肘打ちファング5段



▲ジャンプ攻撃に，突きだし蹴り（↓＋小キック）を2回

▼そして，回転肘打ち（大パンチ）が戻りきるあたりでコマンドを入力





▲信じられない間合いからファングが命中する。気絶から気絶が可能だ

マッドマン MUDMAN

大地の精霊が味方だ!!





●年齢　17才
●身長　166cm　●体重　48kg
●年代　西暦450年
●国籍　パプアニューギニア
●職業　精霊戦士

祈禱(きとう)のときに,「破壊神を打ち滅ぼすべし」という天上からの声を聞き,この大会で闘うことを決意。

今年のキャラ人気投票において,すでに優勝候補の呼び声高いユニークなキャラ。歩き,跳び,踊りにいたるまで,毒々の……もとい,独特のものがある。蛇足ではあるが,まちがってもアレが彼の素顔だと思わないように。ちなみに,彼(17)は本作品において,リョウコ(16)につぐ年少者なのだ。あやうし,ジャンヌ(19)!!

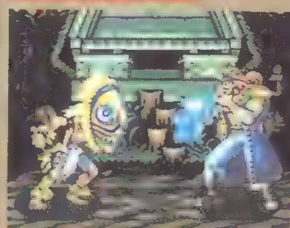
基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	猫パンチ	進み脱臼パンチ
	←か→に入力			精霊パンチ	脱臼パンチ
	ノーマル		大	仮面頭突き	サイド仮面ヘッドバット
	←か→に入力			精霊ヘッドバット	進み精霊ヘッドバット
	ノーマル	キック	小	回転金的キック	ジャンプ前蹴り
	←か→に入力			サイドヒップアタック	進み前蹴り
	ノーマル		大	間接はずし蹴り	ジャンプ両足キック
	←か→に入力			精霊キック	ダッシュ両足キック
	しゃがみ	パンチ	小	横ひっかき	
			大	仮面アッパー	
		キック	小	しゃがみ前蹴り	
			大	カニバサミキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ジャンプ脱臼アッパー	
			大	ジャンプ仮面たたき	
		キック	小	ジャンプ両膝蹴り	
			大	エビぞり回転キック	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンプ両手ひっかき	
			大	ジャンプ仮面プレス	
		キック	小	ジャンプ両膝蹴り	
			大	ジャンプハサミキック	
つかみ技	←に入力	パンチ	大	仮面ひっかけ	
	→に入力			だきつきパンチ	
	←か→に入力	キック	大	マッドマンズダンス	
挑発	A, B, Cボタンを同時に押す			マッドダンス	

※Cボタンによるつかみ技は,←+大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

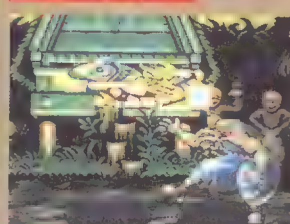
マッドマンアタック　↘→+パンチボタン



愛くるしい精霊を相手に向かって放つ。マッドマンにとって,唯一使える必殺技。

●小と大の性能差
精霊の大きさとスピード,仕掛けるまでの時間(大のほうが大きく,速く,長い)

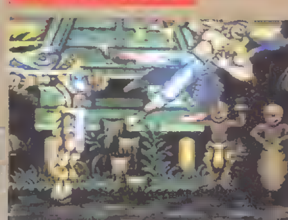
マッドカッター　↓←+パンチボタン



雰囲気としては,ハンゾウの忍法光輪華斬と同じだが,空中制御(左右移動のみ)が可能になっている。

●小と大の性能差
飛んでいる時間,回転スピード(大のほうが長く,速い)

マッドジャイロ　↓↑+パンチボタン



マッドマンの対空攻撃,と言いたいところだが,まったくと言っていいほど使えない。

●小と大の性能差
なし

●無敵状態の範囲
仮面を回転させる直前(攻撃前)まで無敵

仮面と精霊で追いつめろ！

マッドマンアタック以外の必殺技は，ほとんど役に立たない。したがって，基本技だけで闘う覚悟が必要だ。

●コンビネーションブロー

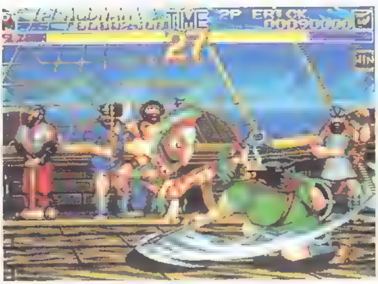
なし

●役に立つ基本技

地上攻撃はなかなか強力なものが多い。とくに，サイド仮面ヘッドバット（大パンチ／遠距離）は，相手のパンチなどを一方的に返せるし，進み精霊ヘッドバット（←か→＋大パンチ）はリーチがあり，仕掛けるときに前進するので，相手の攻撃をかわして攻撃できる。

さらに，ジャンプ両足キック（ニュートラル＋大キック）は相手のパンチを，ダッシュ両足キック（←か→＋大キック）は相手のしゃがみキックを，跳び越えて攻撃することが可能だ。また，しゃがみ前蹴り（↓＋小キック）はリーチがあるうえ，しゃがみキックやスライディングを返せるし，そのままカニバサミキックにつなげることもできる。

ジャンプ攻撃では，ジャンプ仮面プレス（↗＋大パンチ）が，地上からの対空攻撃に反撃したり，めくり攻撃をしやすい。また，ジャンプ両膝蹴り（↗＋小キック）やジャンプ前蹴り（ニュートラル＋小キック／遠距離）は，フェイントやしゃがんでいる相手に仕掛けるといい。



▶マッドマンの大攻撃は，前進しながら仕掛けるものが多いので，カウンターを狙いやすい

最後に，サイドヒップキック（←か→＋小キック／近距離）は，ほとんどのキャラのニュートラル状態には当たらないのが欠点。しかし，ジャンプ攻撃でめくってからだと当たってしまうのだ。



▲ジャンプ前蹴り（小キック）は，しゃがみ防御ができない

●有効な対空攻撃

必殺技のマッドジャイロとマッドカッターだが，対CPU戦とウケ狙い以外に使用するのは望ましくない。

基本技では仮面アッパー（↓＋大パンチ）や精霊パンチ（←か→＋小パンチ）が有効だが，どちらも真上の相手にしか通用しない。そこで，相手が離れているときは，エビぞり回転キック（↑＋大キック）やジャンプ脱臼アッパー（↑＋小パンチ）で撃退するといいだろう。

代表的な連続攻撃

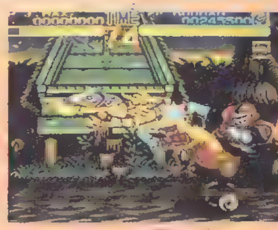
マッドカッター4段



▲まずは，ジャンプ仮面プレス(↗＋大パンチ)を当てる

▼そして，仮面頭突き（大パンチ）を2回ヒットさせて，





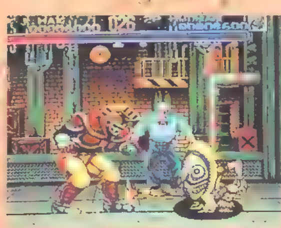
▲大のマッドカッター。サイド仮面ヘッドバットのほうが当てやすいけど

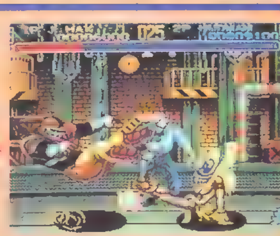
カニバサミ5段



▲ジャンプ仮面たたきでめくり，仮面頭突きを当てる

▼そして，しゃがみ前蹴り（↓＋小キック）を当てたら，





▲カニバサミキック（↓＋大キック）。ダッシュ両足キックでも代用できる

ジョニー・マキシマム J.MAX

冷酷無比な殺人マシーン!!





●年齢　28才
●身長　215cm　●体重　107kg
●年代　西暦1989年
●国籍　アメリカ
●職業　フットボーラー

冷静沈着な選手として,「殺人マシーン」と呼ばれていた。そして,その相手はボールから英雄に……。

ついに，フットボーラーが参加した。こうなると，次回作ではシンクロナイズドの選手やサーファーぐらいは登場しそうだ。

彼の特徴は，マッスルパワーをも超えた巨体である。ゆえに，連続攻撃の練習台とされている。余談だが，生きわかれになったという彼の息子は最後まで登場しない。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	フォーアームパンチ	
			大	バスボールパンチ	ハンドシバーパンチ
		キック	小	トゥキック	バントキック
			大	トリッピングキック	プレースキック
	←か→に入力				ミドルプレースキック
	↘に入力		両	トリッピングスライド	
	しゃがみ	パンチ	小	フォーアームパンチ	
			大	バスボールパンチ	
		キック	小	トゥキック	
			大	クロスボディブロック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ヘッドバット	
			大	チョップ	
		キック	小	ジャンピングキック	
			大	ジャンピングキック	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ショルダータックル	
			大	タッチダウンアタック	
		キック	小	ジャンピングキック	
			大	ジャンピングキック	
つかみ技	←に入力	パンチ	大	ダディスルー	ブレストオンタックル
	→に入力			タッチダウンスルー	

※Cボタンによるつかみ技は，←+大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

アーモンドショット　↓↘→+パンチボタン



フットボールの形をした飛び道具。しゃがんだ相手にも当たるのがうれしい。

●小と大の性能差

ボールの大きさとスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが大きく，速く，長い）

アンダーアーモンドショット　↓↘→+キックボタン



こちらは，ボールをキックする。それ以外は，アーモンドショットと大差ない。

●小と大の性能差

ボールの大きさとスピード，仕掛けるまでの時間（大のほうが大きく，速く，長い）

ショルダーチャージング ダッシュ　→→+パンチボタン



ショルダータックルのこと。肩を突きだしているので，前方への攻撃に有効。

●小と大の性能差

走るスピードと距離，仕掛けるまでの時間（大のほうが速く，遠く，長い）

ディオでさえ恐れる強力キャラだ！

対戦格闘ゲームには「デカいヤツは弱い」というセオリーがあるらしいが，彼には何の関係もない。

アーモンドショットの上下を撃ちわけ，跳んできたらライトニングタックルで撃墜するだけでも脅威なのに，基本技も強力なのだ。

●コンビネーションブロー

なし

●役に立つ基本技

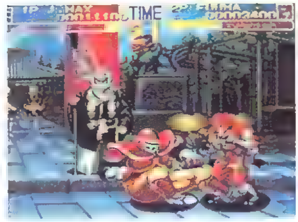
挑発ポーズ（Cボタン）は，他のキャラとちがって，忍法光輪渦斬や超ドロップキックをかわすことができる。

さらに，ハンドシバーパンチ（大パンチ）や，クロスボディブロック（↓＋大キック）は，リーチとスピードがあって強い。トゥキック（↓＋小キック）も牽制として使用できる。

トリッピングスライド（↘＋キック）は，当たりにくいのが欠点。しかし，わざとスライドを空振りさせて投げる戦法が思いのほか有効だ。また，小のスライド→フォーアームパンチ（↓＋小パンチ）×2という連続攻撃で攻める戦法も効果的。めざせ，オール・パーフェクト！

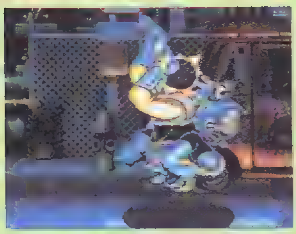
●有効な対空攻撃

ライトニングタックルは，真上の相手に当たらないのと，引きつけが必要な点から，やはり代用がほしい。そこで，近くならプレースキック（大キック），遠くならクロスボディブロックを使うといいだろう。



▲見よ，このトリッピングスライドの当たりにくさを……

ヘッドクラッシュ　↓↑＋パンチボタン

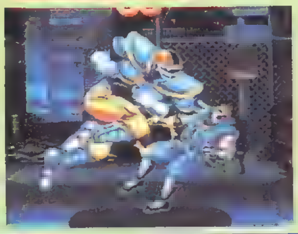


驚異のジャンプ力で，巨体を相手めがけて落下させる。攻撃判定は両肩にもある。

●小と大の性能差

飛び上がる高さと距離，仕掛けるまでの時間（大のほうが高く，遠く，長い）

ライトニングタックル　→↓↘＋パンチボタン



別名・昇竜肩。

●小と大の性能差

飛び上がるスピードと距離，仕掛けるまでの時間（大のほうが速く，遠く，長い）

●無敵状態の範囲

タックルを仕掛ける（攻撃後）まで無敵

代表的な連続攻撃

ライトニングタックル4段



▲まずは，ジャンピングキックでめくって

▼フォーアームパンチ（小パンチ）から，パスボールパンチ（大パンチ）に





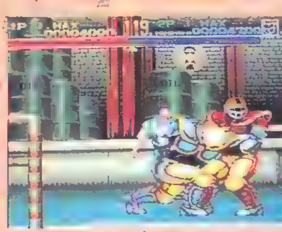
▲そして，キャンセルでライトニングタックルを当てよう

ショルダーチャージング5段



▲ジャンプ攻撃から，フォーアームパンチ（↓＋小パンチ）

▼そして，パスボールパンチ，ハンドシバーパンチ（ともに大パンチ）とつないで





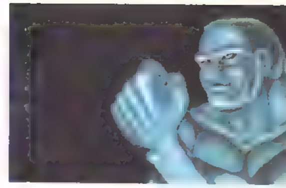
▲大のショルダーチャージングでフィニッシュ。気絶から気絶が可能だ

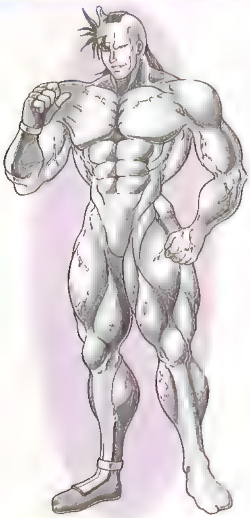
ネオ・ギガス

使用不可

NEO GEEGUS

自称，宇宙最強の男!!



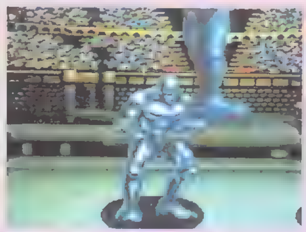


●年齢・年代・国籍　不詳
●身長　測定不可　●体重　256kg
●職業　液体金属戦士

秘密結社ダムドが産みだした最強の戦士……のはずだが，前大会では変身に関する思考プログラムにバグがあり，改良を余儀なくされた。

液体金属で構成された彼の肉体は，あらゆる英雄の姿，力，声までをコピーできる（転ばされるか，一定時間たつごとに）。しかし，何に変身するかは，まったくのランダムなので，相性の悪い相手に変身したときは泣くしかない。それにしても，彼は肖像権（しょうぞうけん）というものを知っているのだろうか？

必殺技



チェンジ

Cボタンを押す

前作と同様に，ゲーム中に登場する英雄の能力や行動をそのままコピーする。

キャプテン・キッド



エリック



リョウコ



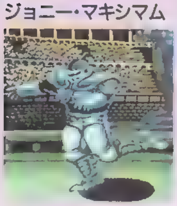
シュラ



マッドマン



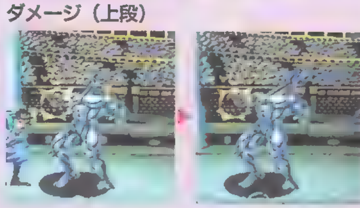
ジョニー・マキシマム



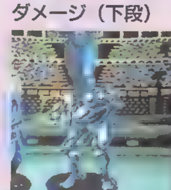
ドローゲーム



ダメージ（上段）



ダメージ（下段）



ダウン

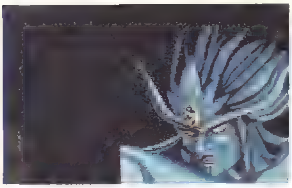


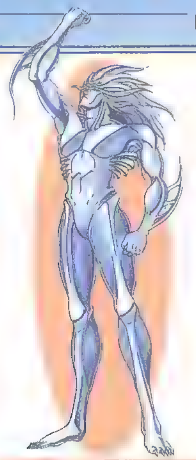
※注）このキャラの操作方法は，ADK開発スタッフが便宜上作成したもので，実際に操作することは不可能です。

ディオ

使用不可

出現!! 最強最後の超戦士





●年齢・年代・国籍　不詳
●身長　203cm　●体重　237kg
●職業　生体金属戦士

ダムドで開発されたが，制御不能のため廃棄(はいき)処分に。しかし，逆にダムドを壊滅させ，脱走してしまう。

侵略者ディオ――。飛び道具を使わないことが唯一の点，と思う人はまずいない。それほど，その存在は圧倒的なものなのだ。戦闘の天才である彼が繰りだす技は，「死の舞踏」といわれるまでに強く美しい。触れることは死を意味するのだ。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	フック	
			大	ダブルブレード	
		キック	小	バックキック	
			大	バックキック	
	←か→に入力			バックキック	ヒールプレス
	しゃがみ	パンチ	小	フック	
			大	ダブルキック	
		キック	小	スライディング	
			大	ダブルスライディング	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ジャンプソード	
			大	バスターブレード	
		キック	小	ジャンプキック	
			大	カイザーニードル	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンプソード	
			大	バスターブレード	
		キック	小	ジャンプキック	
			大	カイザーニードル	
つかみ技	→に入力	パンチ	大	ネッククラッシュ	
	←に入力			ローリングスルー	

必殺技

アトミッククロー　↓←→＋パンチボタン



相手を燃やしてしまう豪快なつかみ技。間合いに関しては，普通のつかみ技と大差ないが，必殺技の投げということで，投げ返しがやりづらいようだ。
●小と大の性能差
なし

ソニックフック　↓↘→＋パンチボタン



ダッシュしてからのフック。スピードがあるので，即座に対応できない。ソニックアッパーとセットで仕掛けられることが多い。
●小と大の性能差
攻撃するまでの距離（大のほうが遠い）

ソニックアッパー　↓↘→＋キックボタン



ダッシュしてからのアッパー。しゃがんでいても回避できないのが，ソニックフックとの最大のちがいだろう。
●小と大の性能差
攻撃するまでの距離（大のほうが遠い）

イレーザークロー　↓←→＋キックボタン



光球を発生させる。飛び道具や突進攻撃を防ぐ技であるが，CPUは単なる気分で使用しているようだ。
●小と大の性能差
光球が出現している時間，仕掛けるまでの時間（どちらも，大のほうが長い）

ローリングスマッシュ　↙↘↑＋キックボタン



ディオの対空攻撃。
●小と大の性能差
まわる回数（小は1回，大は2回）。飛び上がる高さ，仕掛けるまでの時間（大のほうが高く，長い）
●無敵状態の範囲
回転中（攻撃中）は無敵

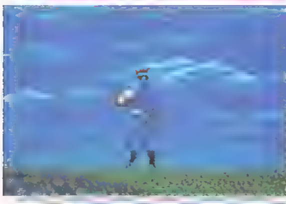
※注）このキャラの操作方法は，ADK開発スタッフが便宜上作成したもので，実際に操作することは不可能です。

ワールドヒーローズ2 Ending Gallery

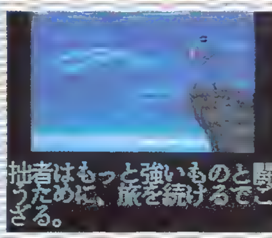
さて最後に，『ワールドヒーローズ2』の全キャラのエンディングをまとめてドーンとお見せしちゃうぞ。特に注目してほしいのが，エンディングに登場するサブキャラの名前を本邦初公開しているってこと。キャプテンキッドの子分たちや，エリックの息子の名前には，思わずニヤリとさせられちゃうよね。さあ，キミもこのエンディングが自力で見られるように，腕を磨いてくれ！

☆ハンゾウ(半蔵)

好きなもの		嫌いなもの
・修行	・気合い	・軟派
・根性	・おにぎり	・パン
・緑茶		・コーヒー









フウマ(風魔)☆

好きなもの		嫌いなもの
・ナンパ	・愛	・梅干し
・パン	・肉	・上司
・猿		



▲スージー（弟子）「いやだあ。冗談はよしてくださいよ。」
フウマ「うむむむむ　アメリカの女は強いぜ!!」



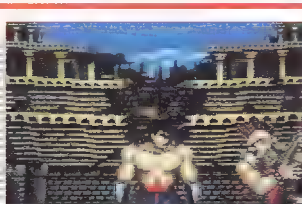


☆キム・ドラゴン

好きなもの	
・拳法全般	・自分の声
・キムチ	・ラーメン
・決闘	

嫌いなもの
・飛び道具





◀グレゴリー（パンクス）「ヘイ!!ユーのホットなボイスにホレたぜ!!オレと歌手デビューしないか？」

J・カーン☆

好きなもの	嫌いなもの
・モンゴル相撲 ・征服　・酒 ・辛いもの　・オルド	・甘いもの(特にパフェ) ・お高い女

▶この後，J・カーンは幾多の闘いを経て，全世界に君臨することになる。
それはまた別の機会に話すことにしよう。

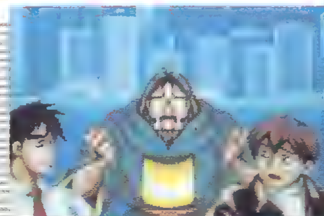


ラスプーチン☆

好きなもの	嫌いなもの
・カラオケ　・人類皆兄弟 ・ショートケーキ ・平和	・戦争　・闘い ・血 ・チーズケーキ



◀ラスプーチン「皆さん!!私はあなたたちを救いに来たのです。」
ラスプーチンは新しく宗教団体をひらいた。



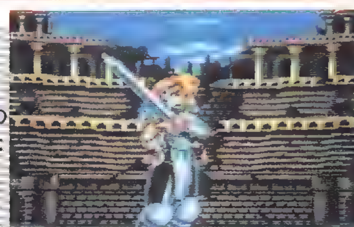
▲民衆A「馬鹿じゃねーの!?」
民衆B「気持ち悪ーい。」世間は彼に冷たかった。

ジャンヌ☆

好きなもの	嫌いなもの
・料理作り　・強くてイイ男(いろんな意味で) ・自分自身　・パフェ	・軟派系の男 ・辛いもの



▶ジャンヌ「でも…このままじゃ私，一生およめにいけないかも…。」





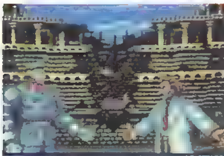
▲ジャンヌ「えーい!!世界を征服すれば，男なんてより取り見取りだわ!!」
彼女の闘いはまだまだ続きそうである。

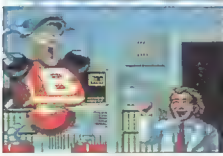


◀ドラゴン「わかりました。やりましょう!!」
ドラゴンの新たな闘いがはじまる。

☆ブロッケン

好きなもの	嫌いなもの
・空中飛行 ・弱肉強食 ・カストロール ・科学力 ・世界一	・燃料切れ ・レギュラーガソリン





◀ブラウン・シュガー(博士)「おめでとうブロッケン君!!お祝いに、君に新しい身体をプレゼントしよう!!」
ブロッケン「光栄です。博士。」

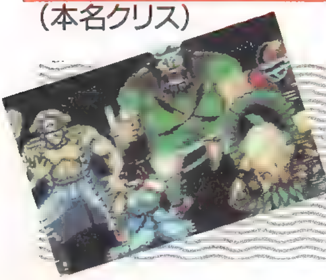
◀ブロッケン「博士!!こ、これが新しい身体ですか!?」
ブラウン「そうだ。この身体は今までの数倍のパワーがあるのだ。」
ブロッケン「これじゃ表に出られませんよう!!」

☆マッスルパワー

(本名クリス)

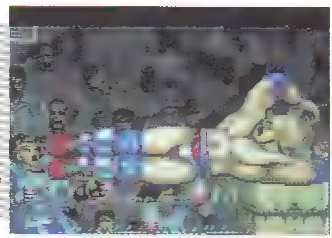
好きなもの
・プロレス ・筋肉 ・ナンバーワン ・でかい牛肉 ・ミルク ・子供

嫌いなもの
・納豆





▶マッスルパワーは異種格闘技団体『ワールドヒーローズ』を結成。世界中でプロレスブームを巻き起こした。



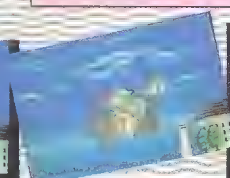
☆キャプテンキッド

好きなもの	嫌いなもの
・女 ・金 ・ワイン ・カジノ ・船 ・海	・山 ・サラリーマン ・退屈



▲キッド「とうとうお宝を見つけたぜ!!野郎ども!!急いで船に積み込め!!」
タカ&ギー&ブー(子分たち)「がってんでぇ!!」







エリック☆

好きなもの
・クジラ ・牛丼 ・ビール ・家庭

嫌いなもの
・ホモ



▲エリック「ただいま。」
レア(妻)「おかえりなさい。あなた。」

▼ビッケ(息子)「おとうちゃーん。」





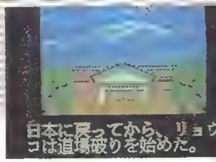
▲エリック「やはり家庭はいいのう。」
エリックは一族の長として幸せに暮らしたとさ。

リョウコ☆

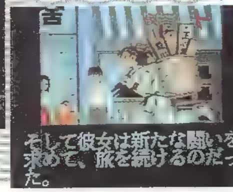
好きなもの
- 年上の男性&女性
- お寿司
- 甘いもの全般

嫌いなもの
- 英語
- 飛行機
- 父親





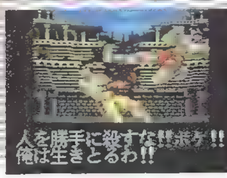




☆シュラ



▲シュラ「兄ちゃん、ついに仇を取ったよ。安らかに眠ってくれよ・・・」





▲チャンプ(兄)「まったく、今までどこをほっつき歩いとったんや!!」
シュラ「兄ちゃん。俺、世界一になった・・・」
チャンプ「うるさい!!かあちゃんが心配しとろうが」

好きなもの
- 青春
- ムエタイ
- 猫
- 兄貴
- 試合
- タイ料理

嫌いなもの
- 老人
- 貧乏
- 兄貴

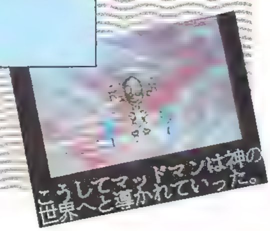
☆マッドマン☆

好きなもの
- 踊り
- 精霊
- イレズミ
- コーヒー
- 神様
- 仮面
- 正義

嫌いなもの
- 悪
- ワニ

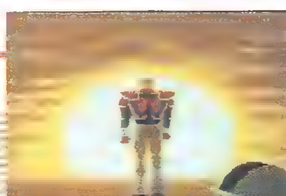


◀マッドマン「神よ、遂に悪の化身、ディオを倒しましたぞ!!」
神「よくぞやりました。その栄誉をたたえ、あなたを神の世界へ導きましょう。」



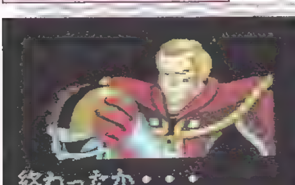
☆ジョニー・マキシマム☆

好きなもの
- デカイモノ
- ハンバーガー
- コーラ



▲ジョニー「だが、これは俺にとって新たな人生への幕切れでもあるのだ。『史上最強』という名を守るための血生臭い闘いに明け暮れる日々への・・・さらばだ。今までの俺の人生よ。」

嫌いなもの
- クジラ

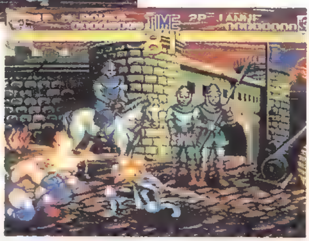




『ワールドヒーローズ2』が越えたのは 前作だけか?

『ワーヒー2』はハメ論争に終止符を打つか?





▲前作での鳥カゴも，「2」ではこのように実行不可能になっている

私が『ワールドヒーローズ2』の取材に行ったとき，開発者であるADKのかたから「ワーヒー2にハメ技があるなら，ぜひ教えてほしいですね」という話をうかがったことがある。

昔から，ゲームをプレイする上でのマナーについての論議が，全国各地で展開されている。これが，対戦格闘ゲームの場合なら，いわゆる「ハメ技」の是非について問われることになるのだが，そもそもハメの概念というのは，個人や土地柄によって大きく変化するものだ。そこで，各種ゲーム雑誌を見渡してみると，プレイヤー個人のモラルに任せようといった意見・結論が大半を占めていた。

しかし，私個人としては，プレイヤーのモラル以前に，ハメとなる要素を事前に発見，駆除できなかった開発者側にも，かなりの問題があるのではないかと思っている。

そういった意味で，ハメ技の概念を取り除きつつも，それをゲームのウリ（飛び道具返し，投げ返し）としてしまった『ワーヒー2』を，賞賛せずにはいられない。

もっとも，最終的には『ワーヒー2』にも，いくつかのハメ技が存在することを知ることになった。個人的には，非常に悔やまれる事実である。

ADKが語りついできた伝統

私にとってのADKとは，ワールドヒーローズであり，ラスプーチンであり，マッドマンである。正確には，ニンジャコンバットであり，ジェットコースターであり，ムサシの腹筋であるのだが，理解できる人は片手で数えるほどしかいないだろう。

「イロモノ」ゲームという分野において，過去からデータイーストという帝王が君臨していたが，ADKはそれとちがう一線で勝負（？）し，結果として会社のカラーを確立するにまでいたっている。「つぎはどんなことをするのかな？」とユーザーに思わせれば，そのメーカーは優れたメーカーだ。ADKには，今後も多くのイロモノ世界を魅せてほしいと思うのであった。

余談であるが，私がこのゲームで最初に見たエンディングは，ハンゾウのものであった。内容としては，じつに硬派なものであるのに，現在でも一番気に入っているはなぜだろうか？

ぜひとも，ご覧あれ。（山中直樹）

ADK（アルファ電子）の代表作

ニンジャコンバット

「これが，NINJAタワーか！こいつはちょっとした要塞だぜ！」「おれには，ちっちゃな小屋にしか見えないがね！」というオープニングが，思いっきり強烈だった。

ゲームは乱闘型格闘アクションで，難易度がかなり高い。触れるだけで死んでしまう敵や障害物の多さが印象的だったがアメリカでは大ヒットを記録した。



◀使用キャラのほとんどが飛び道具で攻撃する



◀前ステージで中ボスだったキャラ3人が仲間になるぞ

ニンジャコマンドー

「〜コンバット」の続編だが，システムはガラリと変わってシューティングに。格闘ゲームにおける必殺技コマンドの要領で，特殊弾を発射できるのが斬新だ。なかには，計6方向という複雑なコマンドながら，ボスでさえ数発で倒せる，超必殺技のハシリともいう技も存在している。ステータス画面に表示される字幕と，その内容が高い評価を得た。



◀シューティングにコマンド式必殺技を導入している



◀各ステージ前にあるデモ画面は，一見の価値があるぞ



●発売元：ＳＮＫ●アーケード版：92年12月発売●ネオジオ版（106メガ／28,000円）：93年３月５日発売●移植データ：スーパーファミコン（タカラ／発売日未定／価格未定），PCエンジン（ハドソン／93年末予定／予価6,000円）

餓狼伝説 2
～新たなる闘い～

今年の「キング・オブ・ザ・ファイターズ」も大荒れが予想されるぞ！

ストーリー

サウスタウンの支配者，ギース・ハワード。いまや，その権力と野望は世界各国にまでおよんでいる。しかし，「闇の帝王」と呼ばれる男の存在が，彼の前に立ちふさがっていた。いずれ，両者の死闘が繰り広げられると思われていたが，ある番狂わせが起きた。

ギースが殺したジェフ・ボガードの息子・テリーとアンディが，ギースの主催する「キング・オブ・ザ・ファイターズ」に参加，ギースとその用心棒を倒してしまったのだ。

そして翌年，サウスタウンには平和がもどっていた。ところが，ボガード兄弟をはじめ，世界の強豪ファイターたちに，ある手紙が届けられた。ギースなき今，開催されるはずのない「キング・オブ・ザ・ファイターズ」の招待状である。再び戦いの火ブタが切って落とされたが，その影には……。

ガラリと変わった『餓狼伝説』

前作『餓狼伝説』からの変更点は以下のとおり。全体的に振り返ってみると，対戦プレイにおけるバランスを考えた設定が多いようだ。

●操作方法が大幅に変更された。ちなみに，前作はAでパンチ攻撃，Bでキック攻撃，Cで投げ技となっており，技の強弱が存在していなかった

●テリー，アンディ，ジョーをはじめ，操作できるキャラが8人，操作できないキャラが4人に増えた。また，対CPU戦では最初の相手が指名できる

●対2P戦，対CPU戦ともに，同キャラ対戦が可能となった。ただし，1Pと2Pのタッグ（協力プレイ）はなくなった

●一部の必殺技が，バランス調整のため，強化されたり弱体化されたりした。また，必殺技のコマンド入力がやりやすくなった

●操作できるキャラすべてに，体力が少なくなったとき（ゲージが赤く点滅するとき）にだけ使用できる「超必殺技」が導入された

●ライン移動が自由にできるようになった。前作では，コンピュータだけに許された行動で，プレイヤーはただうしろを追っていくだけだった

●避け攻撃，飛び退き，しゃがみ移動，ライン飛ばし攻撃，挑発といった新技が導入された

●対2P戦で何回連勝したかが，体力ゲージの下に表示されるようになった

●キャラのパターン，背景，BGM，音声などが入れ替わった

●各キャラに勝ちゼリフが用意された。また，前作のように，ゲームの後半では試合ごとのデモが登場し，ストーリーの全貌を明らかにしていく

操作説明

●挑発…相手から離れてCボタン

●投げ・接触技…相手の近くで，相手方向にレバーを入れ，ボタンを押す

●避け攻撃…防御ポーズをしているとき，レバーを前方に入れAボタン

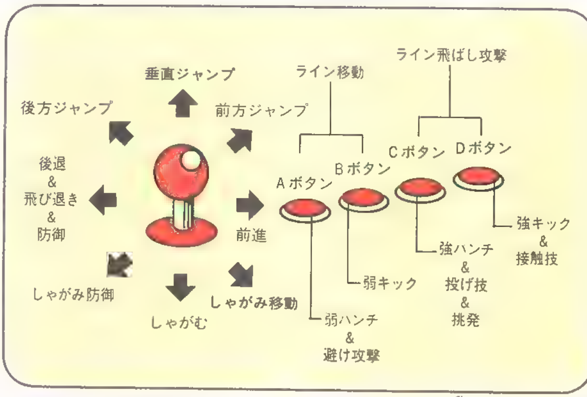
●飛び退き… レバーを後方へ連続して入れる

●ライン移動…相手が同じライン上にいるときはA＋Bボタン。相手が奥にいるときは↑，相手が手前にいるときは↓にレバーを入れる

●ライン攻撃…相手がちがうラインにいるとき，パンチで軌道の低いジャンプ，キックで軌道の高いジャンプ

●気絶からの回復…ボタン連打

●接触技の防御…レバーを左右に連打



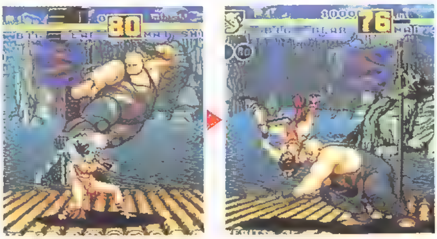


▲ラインの重要性をアピールするためか，ライン移動をすることによって，このような演出が用意されている。なかには，奥のラインに障害物(ダメージを受ける)があるステージも

対CPU戦の基礎知識

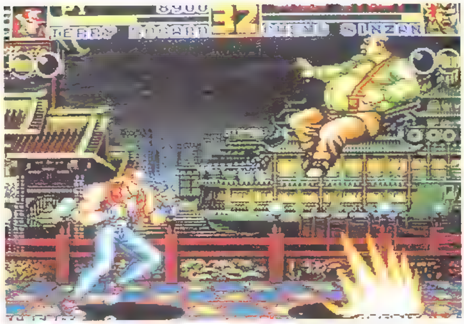
結論を言ってしまうと，使用キャラ，相手キャラごとにパターンをつくったほうがいい。なにしろ，CPUは「大技を大技で返し，小技も大技で返す」ので，うかつに技を仕掛けることは，敗北を意味するからだ。

そこで，おぼえておきたいのが「ライン攻撃→投げ技」だ。これは，相手にライン攻撃を防御させ，少し歩いてから投げるという戦法（いわゆる投げハメ）。対２Ｐ戦では，簡単に投げ返されてしまうけど，CPUが相手ならほとんどのキャラに有効なのだ。



▶ライン移動→投げは，チン以外のキャラで可能だ

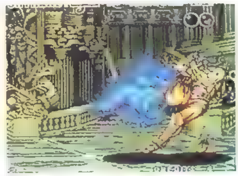
また，何らかの形で相手を転ばせた場合，その起き上がるところへ飛び道具を撃っておこう。相手がＣＰＵだと，この飛び道具を勝手にくらってくれるぞ。



▲飛び道具でジャンプさせて撃墜する。ただし，カウンターで返してくるキャラもいるので注意しよう

ほかにも，飛び道具やしゃがみ攻撃でジャンプさせて，対空攻撃で撃墜したり，相手が攻めてくるのを待って，避け攻撃で返したり，といった戦いかたがある。

さらに対ＣＰＵ戦では，挑発ポーズを誘いだすのも重要な戦法だ。十平衛には挑発，チンには立ち小パンチをだすと，挑発してくるので，このスキに攻撃したり，判定勝ちを狙ったりできる。こちらが挑発して，相手の必殺技を誘発させるといった手もある。



▶超必殺技を当てるパターンも考えてみよう

対２Ｐ戦の基礎知識

まず，キャンセル攻撃をおぼえよう。キャンセル攻撃とは，一つの技がでている間に，必殺技のコマンドを入れることによって，技と技のつなぎのグラフィックをキャンセルして，連続的に技を繰りだすこと。とくに『餓狼２』では，立ち大キックをのぞくほとんどの基本技をキャンセルできる（ライン飛ばしや避け攻撃も）ので，キャラや間合いにあった組み合わせを考えよう。

また，避け攻撃を使う機会も増えてくる。なにしろ，通常技とちがって，身体の無敵部分が多い（とくに上半身）から，相手のラッシュ攻撃を返したり，対空攻撃として役に立つのだ。

そして，対戦で重要なのが超必殺技だ。現在では，これらのコマンドと条件が明らかになっているので，どちらかの体力が赤くなると，即座に戦法を変更しなければならない。



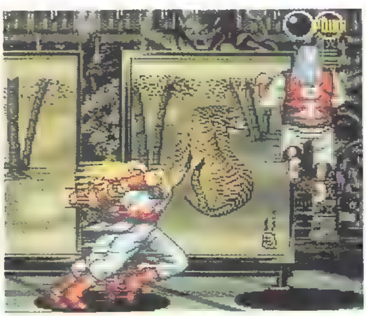
◀意外な技が，意外なところで役に立つこともあるぞ



◀対２Ｐ戦でも，超必殺技は役に立つのだが……



◀当然，相手も警戒しはじめるので，むやみに仕掛けないこと



◀困ったときはライン移動。斬影拳ハメはこれで回避できる（ときもある）

なお，ライン移動による攻めかただが，前述のライン移動→投げを仕掛けると思わせて，しゃがみキックを当てたり，ライン移動→ライン攻撃で相手に近づくのが有効だ。ただし，ライン攻撃は避け攻撃やしゃがみパンチに撃墜されやすいので，多用は禁物。

テリー・ボガード　TERRY BOGARD

マーシャルアーツの達人





●生年月日　1971年3月15日
●出身地　アメリカ
●身長　182cm　●体重　77kg
●格闘スタイル　マーシャルアーツ
＋ジェフ流ケンカ殺法

サウスタウンの英雄で，前作と同様に本編の第一主人公である。

前作からの主人公とあってか，キャラクターとしての人気は高いようだ。とくに，勝ちポーズである「OK！」と叫びながら，帽子を投げるしぐさは，『餓狼伝説』のシンボルといえるほど，存在感が大きい。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	エルボー	ジャブ
			大	ボディー	ストレート
		キック	小	ひざ蹴り	ミドルキック
			大	ハイキック	回し蹴り
	しゃがみ	パンチ	小	しゃがみジャブ	
			大	しゃがみストレート	
		キック	小	足払い蹴り	
			大	スライドキック	
	ジャンプ	パンチ	小	ジャンプ手刀	
			大	ジャンプ正拳突き	
		キック	小	ジャンプ前蹴り	ジャンプテリーキック
			大	ジャンプ後ろ回し蹴り	ジャンプテリーキック
ラインパンチ（前↔奥）				ジャンプラリアットパンチ	
ラインキック（前↔奥）				ジャンプニーアタック	
ライン飛ばし（前↔奥）				ジャンプバックスピンキック	
投げ技	➡＋Cボタン			バスタースルー	

避け攻撃　ライジングアッパー

アッパーだけに，避け攻撃のなかでも，対空兵器としての利用価値が高い。ただし，仕掛けるのが遅いことと，横方向への攻撃には適さないことが欠点。



▲相手がジャンプ攻撃を引きつけていた場合，仕掛けることができない

必殺技

バーンナックル　↓↙←＋パンチボタン



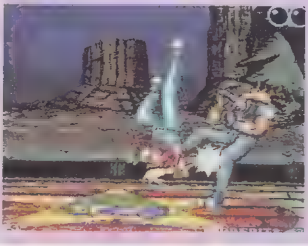
オーラを拳に集中させ，相手にたたきつける。相手のスライディングをかわすこともできるぞ。
●小と大の性能差
飛ぶ距離と，だす前後のスキ（大のほうが遠く，大きい）

パワーウェイブ　↓↘→＋パンチボタン



地面をはう飛び道具。相手のスライディングや空中の飛び道具も防げるのが，心強いところ。
●小と大の性能差
飛ぶ速さと，だす前後のスキ（大のほうが速く，大きい）

ライジングタックル　↓にため，↑＋パンチボタン



ラリアートをしながら上昇する。脚にも攻撃判定があり，仕掛けた瞬間が無敵になっている。
●小と大の性能差
飛ぶ高さと，だす前後のスキ（大のほうが高く，大きい）

※「基本攻撃一覧」の「技の名称」で，左右に区切られているのは，以下の意味です。
●ノーマル…相手との間合い〈左側…近距離／右側…遠距離〉
●ジャンプ…ジャンプ方向〈左側…垂直／右側…斜め〉

今回も弟に勝てないようだ

飛び道具が使える，無敵必殺技がある，フットワークがいい，でも弱い。サウスタウンの英雄・テリーは，そんなキャラである。やはり，超必殺技と避け攻撃の弱さに問題があったか？

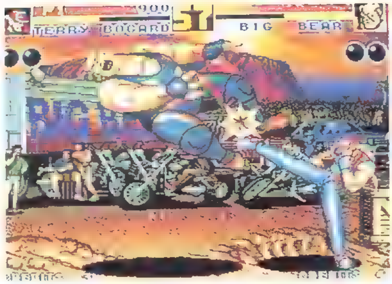
●地上での攻防

とりあえず，リーチのある攻撃としては，回し蹴り（大キック）とスライドキック（↓＋大キック）が挙げられる。どちらも，スピードは速くないが，見た目よりも攻撃判定が大きいので，意外な間合いで仕掛けるのがいい。

ほかにも，ジャンプバックスピンキック（ライン飛ばし）は少しジャンプするので，相手のしゃがみキックやスライディングを回避しつつ攻撃することができる。ただし，狙ってやるのはむずかしい。

●役に立つ対空攻撃

タメが十分な状態なら，ライジングタックルがベストだが，基本技に限定すればミドルキック（小キック／遠距離）がいいだろう。また，早めのジャンプ攻撃，キムの飛翔脚，チンの太鼓腹落としに対しては，ライジングアッパー（避け攻撃）で対処しよう。



◀立ち小キックは対空攻撃だけでなく，対地攻撃としても役に立つ

クラックシュート ↓↙←↖＋キックボタン



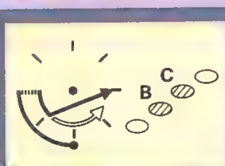
前方宙返りをしてのカカト落とし。バーンナックルと同様，たまに使って奇襲攻撃にするといい。

●小と大の性能差

飛ぶ距離と，だす前後のスキ（大のほうが遠く，大きい）

超必殺技 パワーゲイザー

↓↙←↙→＋BとCボタンを同時に押す







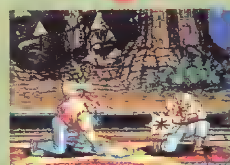
パワーウェイブの変形版といったところ。ちなみに，ゲイザーとは間欠泉のことである。

攻撃判定が大きいのはうれしいが，相手が近くにいなければ，何の意味もないのが難点。対CPU戦なら，それなりの使い道があるので，突進技やジャンプを多用する相手に仕掛けるといいだろう。

有効なコンビネーション

スライドキック→パワーウェイブ





こういったキャンセル技は、「リーチのある基本技↓飛び道具」という組み合わせがベストだが、回し蹴りだとキャンセルできないので、スライドキックで代用する。基本的には、スライドキックを防がせて、ウエイブでケズっていく。もしも、キックが当たってしまった場合は、下の欄をご覧あれ。なお、パワーウェイブ↓クラックシュートで、さらにケズることも可能。

転ばし→パワーウェイブ





どちらかと言えば、対CPU戦で有効だ。まず、相手を転ばせたら、その起き上がりを狙って飛び道具を撃っておく。これが、対CPU戦だと勝手に食らってくれるし、対2P戦だとケズることができる。ちなみに、キャンセルを応用するなら、転がし技↓小の飛び道具という組み合わせで、ちょうど相手の起き上がり時に飛び道具が重なる。

アンディ・ボガード ANDY BOGARD

骨法のスペシャリスト





●生年月日　1972年8月16日
●出身地　アメリカ
●身長　171cm　●体重　69kg
●格闘スタイル　骨法

テリーの弟。日本に渡り，不知火半蔵（舞の祖父で，十平衛の親友）のもとで骨法を学ぶ。

新キャラである不知火舞，山田十平衛の関係者なので，彼なくして『餓狼伝説2』を語ることはできないだろう。ただし，今回も必殺技の斬影拳が強いために，「ハメのスペシャリスト」とも呼ばれている。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	曲がり	弾き
			大	変形曲がり	回転打ち
		キック	小	突き蹴り	突き返し蹴り
			大	回転逆蹴り	竜巻蹴り
	しゃがみ	パンチ	小	しゃがみ裏拳	
			大	しゃがみ直き	
		キック	小	払い蹴り	
			大	摺り蹴り	
	ジャンプ	パンチ	小	手刀落とし	
			大	飛翔蹴り	
		キック	小	袈裟蹴り	飛び逆蹴り
			大	袈裟蹴り	飛び逆蹴り
ラインパンチ（前↔奥）				飛び掌打ち	
ラインキック（前↔奥）				浴びせ蹴り	
ライン飛ばし（前↔奥）				刈り蹴り	
投げ技	→＋Cボタン			抱え込み投げ	

避け攻撃　平手打ち

通常，避け攻撃は身体の一部（おもに上半身）が無敵になるのだが，この技にかぎっては，一瞬だけ身体すべてが無敵になる。飛び道具の回避に利用したい。



▲攻撃よりも，回避するための技として利用されている

必殺技

斬影拳　↙→＋パンチボタン



すでに，おなじみの突進技。前作ほど強力ではないが，今回も「斬影ハメ」が可能だ。

●小と大の性能差
走る距離と，だす前後のスキ（大のほうが遠く，大きい）

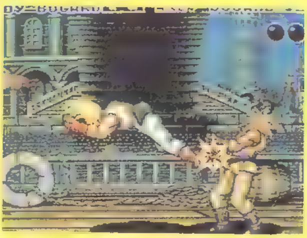
昇龍弾　↓↘→＋パンチボタン



アンディの対空必殺技。だした瞬間が無敵で，相手のジャンプ攻撃や飛び道具の回避に使える。

●小と大の性能差
飛ぶ高さと，だす前後のスキ（大のほうが高く，大きい）

空破弾　↙↗＋キックボタン



前転の勢いで放射線状にジャンプし，キックをたたき込む。仕掛けたあとのスキが大きい。

●小と大の性能差
飛ぶ距離と，だす前後のスキ（大のほうが遠く，大きい）

どんな間合いでも闘えるぞ

前作の強さもあってか，発売当初からプレイヤーの間では，最強キャラと言われつづけてきた。



▲対２Ｐ戦では，斬影拳よりも飛翔拳のほうが重要だぞ

しかし，最近になって，とうとうチンやジョーにその地位を譲る<ruby>ゆず</ruby>ときがきたようだ。まあ，それでも十分に闘えるキャラではあるのだが。

●地上戦での攻防

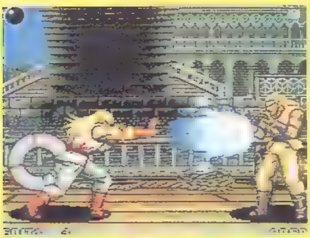
斬影拳だけを連発して……というのは，あまりにもムシがよすぎるというもの。とりあえず，ライン攻撃（パンチ）で相手に近づいてから，しゃがみ裏拳（⬇＋小パンチ）や払い蹴り（⬇＋小キック）で，相手を警戒しつつ，回転打ち（大パンチ／遠距離）や，それにキャンセルをかけて，飛翔拳，斬影拳などを当てる。結論としては，相手から軽く離れるくらいの間合いを保ち，小攻撃の連打や必殺技で押していくのがいいだろう。

●役に立つ対空攻撃

必殺技でいうなら昇龍弾だ。とにかく，昇龍弾は相手の突進技に対して，一方的に反撃することもできるので，起き上がり時に撃てる（無敵から無敵になる）ように練習しておこう。なお，平手打ち（避け攻撃）や空破弾といった技も対空攻撃になる。

アンディは地上で闘うことに適したキャラなので，無理に空中戦をする必要はない。

飛翔拳　⬇⬋⬅＋パンチボタン



いわゆる飛び道具。使用頻度が高く，いろいろな基本技をキャンセルさせて使うといいだろう。

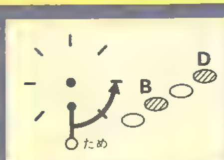
●小と大の性能差

飛ぶ速さと，だす前後のスキ（大のほうが速く，大きい）

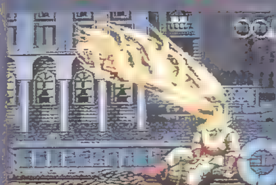
超必殺技

超裂破弾

⬇にため，⬊➡＋ＢとＤボタンを同時に押す







空破弾の強化版であるが，そのためかだしたあとのスキが大きい。また，コマンドも真下にタメてなければいけないので，実用性はさらに低くなっている。相手の体力をケズること以外の期待はしないほうがいいが，相手の近くから仕掛ければ，めくりになることもあるので，おぼえておこう。

有効なコンビネーション

斬影拳→摺り蹴り

俗に「斬影拳ハメ」と呼ばれている組み合わせだ。ちなみに、摺り蹴りは払い蹴りでも代用できる。ただし、ライン移動で回避する、斬影拳を防御してから投げる、無敵必殺技で反撃するといった対応策が確立しているので、乱用は禁物。そこで、ワザと斬影拳を仕掛けなかったり、飛翔拳などをおりまぜたりして、相手のペースを乱していくといいだろう。





突き蹴り→飛翔拳

要するに、飛翔拳でケズっていく戦法だ。重要な点としては、いつ飛翔拳を放つのかを相手に悟らせないこと。そこで有効なのが、突き蹴り⬇飛翔拳の前に、曲がりやしゃがみ裏拳といった小攻撃を0～2回ガードさせ、タイミングをそのたびに変更するコンビネーション。また、飛翔拳をキャンセルしないで仕掛けたり、斬影拳や摺り蹴りで代用するのもいいだろう。





東丈　JOE HIGASHI

若きムエタイ・チャンプ





●生年月日　1972年3月29日
●出身地　日本
●身長　180cm　●体重　72kg
●格闘スタイル　ムエタイ

1年前の大会でボガード兄弟と知りあった日本人。ムエタイの王者になったこともある熱血青年。

前作では，漁夫の利を狙うお調子ものかと思われたが，挑発ポーズがカッコイイためか，扱いやすいためか，使い手人口は比較的多いようだ。現在では，あの不知火舞を上回る露出度で，話題を独占している。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	ボディーフック	ジャブ
			大	ひじ打ち	ストレート
		キック	小	ミドルキック	ハイキック
			大	ひざ蹴り	後ろ回し蹴り
	しゃがみ	パンチ	小	しゃがみひじ打ち	
			大	しゃがみストレート	
		キック	小	しゃがみ前蹴り	
			大	スライディングキック	
	ジャンプ	パンチ	小	ジャンプエルボー	
			大	ジャンプストレート	
		キック	小	ジャンプヒールキック	飛びひざ蹴り
			大	天井破りキック	ジョーキック
ラインパンチ（前→奥）				飛びひじ打ち	
（奥→前）				ジャンプストレート	
ラインキック（前→奥）				飛びひざ蹴り	
（奥→前）				飛び蹴り	
ライン飛ばし（前→奥）				ニールキック	
（奥→前）				フライングニールキック	
投げ技	→+Cボタン			レッグスルー	
接触技	→+Dボタン			ひざ地獄	

避け攻撃　スウェーキック

ムチャクチャ強い。なにしろ，リーチとスピードは申し分ないし，上半身部分は無敵である。キャンセルでハリケーンアッパーにつなげるといいだろう。



▲ジョーが強いと言われている理由は，この技にあるのだ

必殺技

ハリケーンアッパー　←↙↓↘→+パンチボタン



地面をえぐるようなアッパーで，竜巻状の気を発生させる。仕掛けたあとのスキが大きい。

●小と大の性能差
飛ぶ速さと，だす前後のスキ（大のほうが速く，大きい）

スラッシュキック　↙にため，↗+キックボタン



バックスピンをしてのキック。攻撃判定が小さいので，役に立つとは言いがたい。

●小と大の性能差
飛ぶ距離と，だす前後のスキ（大のほうが遠く，大きい）

タイガーキック　↓↘→↗+キックボタン



だした瞬間が無敵なのがうれしい。対CPU戦では，ケズりに効果を発揮する（とくにクラウザー）。

●小と大の性能差
飛ぶ高さと，だす前後のスキ（大のほうが高く，大きい）

なんでも避け攻撃で返せ

とにかく，基本技の強さが魅力。必殺技は，ハリケーンアッパーを主体にするといいだろう。

●地上戦での攻防

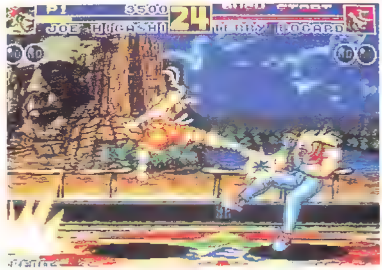
やはり，スウェーキック（避け攻撃）といいたいところだが，避け攻撃は自由にだせるわけではないので，リーチのあるハイキック（小キック）や，ハリケーンアッパーでおしていこう。

また，相手の不意を突いて，スラッシュキックをだしたり，ジャンプ攻撃やライン攻撃のあとに，タイガーキックを放つのも有効だ。

飛び道具をジャンプしたら，ジョーキック（↗＋大キック）を仕掛けよう。ジョーキックは，攻撃判定が下方向にあるので，飛び道具を使用した相手の硬直時間中にヒットさせることもできるのだ。

●役に立つ対空攻撃

下の欄にも書いておいたが，スライディングキック（↓＋大キック）やスウェーキックは，対空攻撃と飛び道具を回避する技として使おう。さらに，ハイキック（小キック）や後ろ回し蹴り（大キック），タイガーキックも対空攻撃に適しているぞ。



▲飛び道具の撃ち合いになったら，いきなりジャンプしてジョーキックを仕掛けてみよう

爆烈拳　パンチボタン連打



パンチ連打に，アッパーでとどめ。実用性はないが，避け攻撃をしようとしてでることが多い。

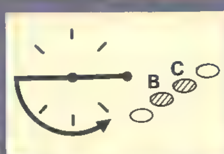
●小と大の性能差

パンチを放つ速さと時間（大のほうが速く，短い）

[illegible]

スクリューアッパー

→←↙↓↘＋BとCボタンを同時に押す





ハリケーンアッパーに似ているが，飛距離が短く，速度も遅い。ただ，竜巻の高さが異様に高いので，対空兵器としては，十分に利用価値がある。でている時間も，かなり長い。コマンドも簡単なので，ハリケーンアッパーと混ぜて使うといいだろう。

有効なコンビネーション

スウェーキック→ハリケーンアッパー

避け攻撃も必殺技でキャンセルできる。そのことが、もっとも重要だと実感できるのが、このコンビネーション。スウェーキックは、何度も説明したように対地と対空で使える技なので、「転がし（対空攻撃）↓飛び道具を重ねる」「基本技をガードさせる↓飛び道具でケズる」のどちらの目的も達成することができる。



ハリケーンアッパー→スライディングキック

これは、ハリケーンアッパーで跳び込ませて、スライディングや避け攻撃といった対空攻撃で撃墜する戦法。似たようなことが十平衡でもできる。状況としては、飛び道具を跳びこえても、どちらの攻撃も届きそうにないくらいの遠い間合いがいいが、中間〜近距離の間合いでも、ハリケーンアッパーのラッシュに、小攻撃などのフェイントをまぜれば、十分に使える。



チン・シンザン　CHENG SINZAN

商魂たくましい太極拳使い





●生年月日　1952年8月10日
●出身地　台湾
●身長　160cm　●体重　100kg
●格闘スタイル　太極拳

太極拳の実力者。大会で優勝し，その名声のもとに道場を開いて，大金持ちになるのが夢だとか。

徹底した金の亡者(もうじゃ)ぶり，「～でしゅよ」という語尾，挑発ポーズなど，個性が光っている。しかし，アクが強いためか，最強キャラの候補生としてその名をとどろかせているワリには，あまり人気がないようだ。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	掌打	圏捶
			大	振上圏捶	発勁掌
		キック	小	旋風脚	跳脚
			大	振上足刀	跳脚
	しゃがみ	パンチ	小	下勢掌打	
			大	下勢肘打	
		キック	小	下勢脚	
			大	下勢二段脚	
	ジャンプ	パンチ	小	飛掌打	
			大	落掌双打	太鼓腹打
		キック	小	落脚足刀	
			大	二起脚	
ラインパンチ（前↔奥）				飛掌打	
ラインキック（前↔奥）				飛刀脚	
ライン飛ばし（前↔奥）				発勁裏拳	
投げ技	➡＋Cボタン			合気投げ	
接触技	➡＋Dボタン			頭突殺	

避け攻撃　雲手

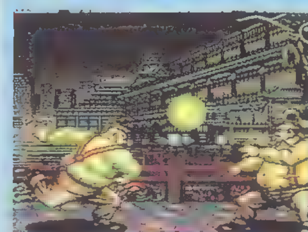
基本的には地上戦向きの技で，ジョーの避け攻撃ほどではないが，かなり強力だ。なにしろ，リーチやスピードがあるので，対空攻撃としても役に立つぞ。



▲なかなか使える。これのキャンセルで破岩激を仕掛けるといいだろう

必殺技

氣雷砲　⬇↘➡＋パンチボタン



両手で集めた気を投げつけるが，使い手と同じで重いらしく，すぐに落下してしまう。もっとも，相手の飛び道具を相殺(そうさい)することができるし，相手の突進技を防ぐこともできる。ただし，途中で落下するため，飛び道具の撃ち合いでは，どうしても不利になってしまう。また，もう一つの欠点は，気玉を投げつけるまでのモーションが長く，その前後に反撃されやすいということだろう。

●小と大の性能差
飛ぶ距離と前後のスキ（大のほうが遠く，大きい）

破岩激　⬅にため，➡＋キックボタン

気を地面に投げつけ，その反動で相手に突進するといった，なかなかアイデアが光っている技。どちらかというと，飛び道具（氣雷砲）よりも実用性が高い。小だと，だすまでの時間がとにかく短いので，奇襲や相手のラッシュを返す（相打ち覚悟だが）方法として，大いに役立てよう。ただし，防御されると反撃をくらう恐れがあるので，むやみに乱発することは避けるように。



●小と大の性能差
転がる距離と前後のスキ（大のほうが遠く，大きい）

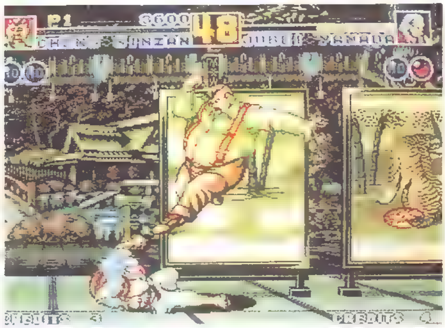
やはり「金は力なり」か!?

チンは，地上と空中での基本技の強さが光りまくっている。また，必殺技の破岩激と大太鼓腹打ちも強力だ。

●地上戦での攻防

強力なものとしては，発勁裏拳（ライン飛ばし）や雲手（避け攻撃）などが挙げられる。また，牽制としては下勢掌打（↓＋小パンチ）を使っていくといいだろう。

それと，ジャンプ攻撃だが，これがものすごく強いのだ。なにしろ，二起脚（↗＋大キック）は，その名のとおり，キックを2回仕掛ける技で，1回目のキックは下方向に，2回目のキックは横方向に強い。とくに，スライディングによる対空攻撃さえも撃退することができるので，間合いを詰めたいときは，ガンガン跳び込んでいこう。



▶二起脚なら，写真のようにスライディングさえ撃退してしまうぞ

●役に立つ対空攻撃

地上攻撃としても強力だった，発勁裏拳（ライン飛ばし）と雲手（避け攻撃）が，対空攻撃としても利用できるぞ。

大太鼓腹打ち　↓にため，↑＋パンチボタン



チンならではの技だ。大なら飛び道具の回避＆反撃が，小なら相手をめくることもできる。

●小と大の性能差

対空時間と空中制御（大のほうが短く，制御困難になる）

[illegible]

[illegible]

↙にため，↓➡＋BとCボタンを同時に押す





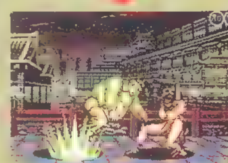


基本的に，氣雷砲[illegible]めに要する時間があまり長くないので，慣れればラッシュをかけることもできる。また，この気玉は地面に落ちてからも，しばらく攻撃判定が残っているので，垂直ジャンプでよけたり，不用意に突進技で反撃しようとする相手に命中させることが可能だ。

有効なコンビネーション

二起脚➡破岩激





まず二起脚を早めにだしておく，そしてガードさせたら（当たってもいい），着地と同時に破岩激。もしも相手が投げ返しを狙っているなら，破岩激が命中する。基本的に，破岩激は小のほうがいいが，フェイントとして大で仕掛けるのもいいだろう。こういった，「ジャンプ攻撃↓無敵必殺技」という組み合わせは，ほかのキャラ，ほかのゲームでも有効だ。

発勁裏拳➡氣雷砲





これも，ジョーの「避け攻撃↓ハリケーンアッパー」と同じように，対地と対空を兼ねた攻撃をキャンセルさせて，飛び道具を当てていくコンビネーションだ。なお，キャンセルさせる必殺技は，氣雷砲だけでなく，爆雷砲や破岩激でもかまわない。ただし，氣雷砲以外の必殺技はコマンド形式ではなく，ため形式ということを考えれば，やはり氣雷砲がベストかもしれない。

不知火 舞 MAI SHIRANUI
魅惑の女忍者





●生年月日 1974年1月1日
●出身地 日本
●身長 164cm ●体重 50kg
●スリーサイズ B85 W54 H90
●格闘スタイル 忍術
代々伝わる忍術を会得(えとく)。アンディにひそかな想いを抱いている。

『餓狼2』のアイドルといえば，この人。唯一の女性ファイターで，フットワークの良さが特徴。超必殺技がだしやすいため，初心者にでも扱いやすいキャラだ。ただし，その服装や脚線美は，プレイヤーまでも魅惑(みわく)してしまう。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	扇打	扇子突き
			大	大扇打	対空扇子突き
		キック	小	竜巻蹴り	舞キック
			大	竜巻蹴り	舞キック
	しゃがみ	パンチ	小	背面ひじ打ち	
			大	背面ひじ打ち	
		キック	小	反り蹴り	
			大	反り蹴り	
	ジャンプ	パンチ	小	風車拳	
			大	翔扇打	
		キック	小	翔脚	翔脚
			大	飛翔脚	ハヤブサ蹴り
ラインパンチ（前↔奥）				忍び蹴り	
ラインキック（前↔奥）				忍び蹴り	
ライン飛ばし（前↔奥）				天水の舞い	
投げ技	→＋Cボタン			風車崩し	

避け攻撃 跳ね蹴り

とにかく実用性は低い。理由は技をだすまでが長いからだが，避け攻撃のウリである，くらい判定の小ささもなく，使いにくさに拍車をかけている。



▲飛び道具を回避できないのが，悲しいところだ

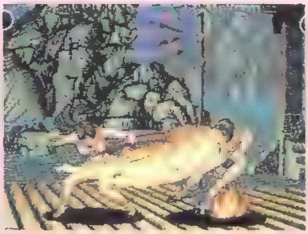
必殺技

花蝶扇 ↓↘→＋パンチボタン



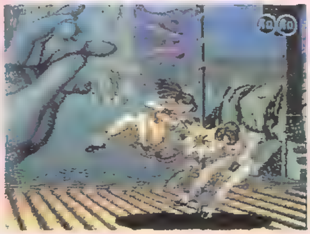
持っている扇子(せんす)を投げ，胸元から補充するのだが，そのモーションがあるため，スキが大きい。
●小と大の性能差
飛ぶ速さと前後のスキ（大のほうが速く，大きい）

龍炎舞 ↓↙←＋パンチボタン



リーチはあるが，基本的には相手の体力をケズったり，飛び道具を相殺(そうさい)するといった利用方法がポピュラーだ。
●小と大の性能差
前後のスキ（大のほうが大きい）

必殺忍蜂 ←↙↓↘→＋キックボタン



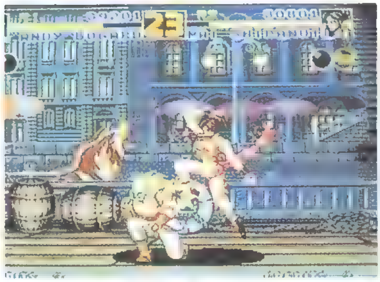
相手がしゃがんでいるとめくることがあるので，キャンセルで使用するといいだろう。
●小と大の性能差
飛ぶ距離と前後のスキ（大のほうが速く，大きい）

だが，日本じゃ2番目だ(笑)

何はさておき，操作しやすいのが強みだろう。能力的にも上位に位置するキャラなのだが，ビッグベアという天敵の存在が問題だ。

●地上戦での攻防

メインの技としては，リーチのある反り蹴り（⬇＋大キック）と扇子突き（小パンチ）を使うといいだろう。扇子突きは，キャンセルで忍蜂にすると効果的だ。とにかく，舞は避け攻撃が役に立たないので，反り蹴り（⬇＋小キック）などで念入りに相手を牽制(けんせい)しておく必要がある。もしも，相手のラッシュに押された場合は，ライン移動や投げ技で，形勢逆転を狙いたい。



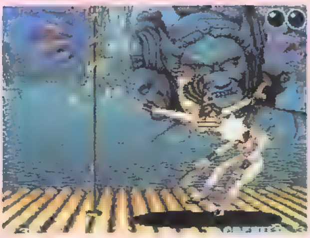
▲バックジャンプしながらの飛び膝蹴りは，しゃがんだ相手にもヒットする

また，舞のジャンプ攻撃は，素早いということもあって，なかなか使える。とくに，翔脚（↗＋小キック）や，ハヤブサ蹴り（↗＋大キック）などは，相手の起き上がりに仕掛けてみるのもいいだろう。いだろう。

●役に立つ対空攻撃

意外にも，背面ひじ打ち（⬇＋小パンチ）のような技が対空攻撃になる。いっそのこと，空中戦にもっていき，ハヤブサ蹴りなどのジャンプ攻撃で撃墜しよう。

ムササビの舞い　⬇にため，⬆＋Cボタン



舞のステージでのみ使用可能。防御されると，確実に投げ返されるので，使う場面は限られてくる。

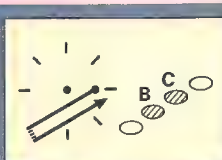
●小と大の性能差

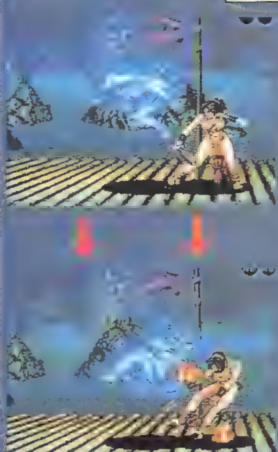
なし。というよりも，Aボタンでは仕掛けられない

超必殺技

[illegible]

→↙→＋BとCボタンを同時に押す





超必殺技としては，簡単すぎるコマンドがウリ。技自体の能[illegible]がない舞にとって，[illegible]となるだろう。

有効なコンビネーション

ハヤブサ蹴り×2

「ジャンプ攻撃⬇地上攻撃」というセオリーを逆手にとった攻撃。まず、跳び込んでハヤブサ蹴りを当てたら、すぐに逃げジャンプをして、もう一度ハヤブサ蹴りを仕掛ける。これは、しゃがみ防御や投げ返しを狙っている相手に有効だ。その前後に、大攻撃か必殺技が当たっていれば、気絶させることも可能。相手によっては、二度目のジャンプ攻撃を翔脚にしよう。



扇打➡必殺忍蜂(しのびばち)

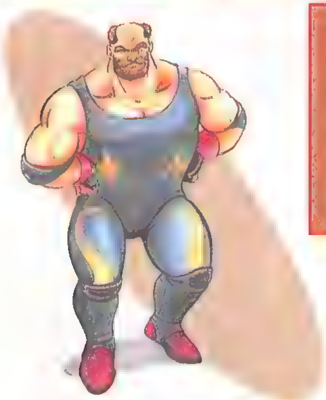
基本的には、相手の体力をケズるコンビネーションだが、間合いや相手の行動（しゃがんでいる）によっては、めくりで当てることもできる。ジャンプ攻撃や、ライン攻撃のあとに仕掛けよう。当然、超必殺忍蜂でも代用できる。ほかにも、キャンセル攻撃を龍炎舞に置き換えたり、めくったら再び同じ技を繰り返してみるのもいいだろう。



ビッグ・ベア　BIG BEAR

最強の正統派レスラー





●生年月日　？？年3月3日
●出身地　オーストラリア
●身長　202cm　●体重　210kg
●格闘スタイル　レスリング

親分のギースを失ったと同時に改心し，正統派レスラーとして復帰。テリーをライバルとしている。

前作の威圧(いあつ)感に対して，今回の能力は落差があるためか，あまり人気を得ていないようだ。ただし，彼のステージBGMには，前作（勇者雷電）のアレンジ曲が使われており，そのあたりに対する評価は高い。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	エルボー	ジャブ
			大	エルボー	ナックルパート
		キック	小	ニーアタック	前蹴り
			大	ストンピング	ドロップキック
	しゃがみ	パンチ	小	しゃがみストレート	
			大	しゃがみストレート	
		キック	小	スライドキック	
			大	スライドキック	
	ジャンプ	パンチ	小	アルバトロスチョップ	
			大	アルバトロスチョップ	
		キック	小	スタンプキック	
			大	フライングドロップキック	
ラインパンチ（前↔奥）				フライングドロップキック	
ラインキック（前↔奥）				フライングドロップキック	
ライン飛ばし（前↔奥）				アウトステップキック	
投げ技	→＋Cボタン			パワーボム	
	←＋Cボタン			バックドロップ	
	↘＋Cボタン			ラリアットドロップ	
	↘＋Dボタン			リフトアップスルー	
接触技	→＋Dボタン			ネックハング	
	↓＋Cボタン			ベアハッグ	
	↓＋Dボタン			ヘッドバッド	

避け攻撃　ベアクロー

リーチがあるので，なかなか使える。難点は，技をだすまでの間が，少し大きいことか。接近戦で使用することになるので，投げと使いわけよう。



▲もう少しスピードがあれば，かなり使えると思うのだが……

必殺技

ジャイアントボム　↙にため，→＋パンチボタン



いわゆる突進技だが，走りだすまでは，飛び道具などの攻撃がすり抜ける（上半身部分が無敵）ようになっている。ただし，下半身に対する攻撃には弱いので，スライディングなどには負けてしまう。しかも，舞に対しては，そうした下半身攻撃への対応策もないため，かなりの苦戦を強いられる。なお，この必殺技は，対CPU戦で異常に使える。ただ連発するだけで，相手が勝手に当たってくれるからだ。

●小と大の性能差
走る距離と前後のスキ（大のほうが遠く，大きい）

スーパードロップキック　Dボタンを10秒間以上押してからはなす

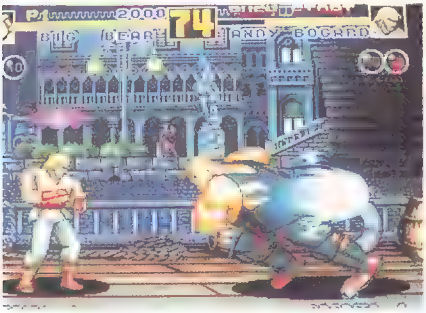
攻撃力が4段階あり，ためている時間によってアップしていく。とくに，30秒以上ためたキックは強力で，速いだけでなく，威力が超必殺技を超えてしまうのだ。

しかし，ほかの必殺技を使用すると，ためが解除されてしまう。よって，必殺技を使わない戦いをしている間に，対2P戦ではためていることが読まれやすい。相手の目をごまかすために，ライン移動とライン攻撃を多用したり，投げたり投げられたり，ワザと反撃ができないように見せかけたりしながら，ためていくのが得策だろう。



●小と大の性能差
なし

使える基本技は少ないが…


▲ジャイアントボムは強い。飛び道具やラッシュへの反撃はコレしかない！

やはり，ジャイアントボムに頼りがちだが，基本技もおろそかにできない。

●地上戦での攻防

一番使えるのは，ドロップキック（大キック／遠距離）だ。この技は，体を宙に浮かせつつキックを放つので，スライディングや飛び道具を，跳びこしながら攻撃できる。三闘士の1人である，ローレンス・ブラッドの天敵とも言える技だ。

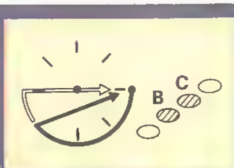
ほかには，前蹴り（小キック／遠距離）やベアクロー（避け攻撃）が使える。それらをジャイアントボムでキャンセルして，仕掛けていくのがいいだろう。

なお，ジャンプ攻撃には，キックがでっぱなしになるスタンプキック（↗＋小キック）がオススメ。

●役に立つ対空攻撃

ベアの特性を活かすとすれば，くらい投げにかぎるだろう。ほかにも，ライン攻撃で回避しつつ，反撃を狙うのも一つの手である。

ファイヤープレス







リーチがあり，連発できるのがうれしい。ただし，最大の欠点は，仕掛けるまでのスキが大きいことだろう。

有効な使いかたとしては，相手の起き上がりに炎の先端部分を重ねておく，というものがある。タイミングがあっていれば，ライジングタックルや昇龍弾でも回避できないぞ [illegible]



有効なコンビネーション

ライン攻撃→投げ技





基本的には，対CPU戦で有効な技。とはいえ，ビッグベアは投げの間合いが広いので，対2P戦でも使える。投げ技はどれでもいいが，ラリアットドロップを仕掛けるのが個人的には気に入っている。どちらにしろ，投げばかり狙っていると，確実に反撃がくるので，代わりとしてスーパードロップキックや，ジャイアントボムをだしてみるのもいいだろう。

しゃがみストレート→ジャイアントボム





ジャイアントボムは，一部の無敵必殺技やスライディング以外では，そうそう返されないということを応用（悪用が正しい）したコンビネーション。なぜなら，近距離のキャンセルでジャイアントボムを仕掛けると，相手の反撃が間に合わない（とくに基本技）からだ。ジャンプ攻撃やライン攻撃，そしてジャイアントボムからのつなぎとして使用するといいだろう。

キム・カッファン　KIM KAPHWAN

テコンドー命の熱血漢





●生年月日　1964年12月21日
●出身地　韓国
●身長　176cm　●体重　78kg
●格闘スタイル　テコンドー

正義に燃える超マジメ人間。テコンドーこそ世界一と信じている。2児の父親で，彼らの師匠でもある。

正直な話，そこそこのキャラクターであり，そこそこのファイターである。けれども，超必殺技である「鳳凰脚」の豪快(ごうかい)さと，それを決めるまでの過程に快感をおぼえてしまうのか，使用している人は多いようだ。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	ジャブ	チルギ
			大	ディチャギ	ドリャチャギ
		キック	小	ひざ蹴り	アプチャギ
			大	ネリチャギ	パンデ・ドリチャギ
	しゃがみ	パンチ	小	しゃがみジャブ	
			大	しゃがみ蹴り	
		キック	小	しゃがみ蹴り	
			大	すくい蹴り	
	ジャンプ	パンチ	小	ジャンプジャブ	
			大	ジャンプアプチャギ	
		キック	小	ジャンプアプチャギ	
			大	カッファン蹴り	
ラインパンチ（前↔奥）				カッファン蹴り	
ラインキック（前↔奥）				カッファン蹴り	
ライン飛ばし（前↔奥）				龍殺脚	
投げ技	➡＋Cボタン			殺脚投げ	

避け攻撃　ヨプチャギ

対空兵器として使えるのだが，技を仕掛けるのが遅い。それに，対空攻撃なら，基本技でも代用がきくので，無理して使う必要はないのかもしれない。



▲地上で当てたら，キャンセルで半月斬につなげるといいだろう

必殺技

半月斬　⬇↙⬅＋キックボタン



側転しての浴びせ蹴り。ため形式の飛燕斬とちがい，こちらはコマンド形式で仕掛けられるので，いろいろな基本技をキャンセルできる。とくに，大でだすとリーチがあるうえに，相手の体力を2回ケズってくれる（ダメージも大きい)。基本技を当てた，防がれたと思ったら，すぐにキャンセルできるようにしよう。また，相手や状況によっては，対空攻撃としても利用できる。

●小と大の性能差
回転の大きさと前後のスキ（大のほうが大きい）

飛翔脚　空中で⬇＋キックボタン

ジャンプ中にだすことができる，独特の必殺技。通常のジャンプ攻撃とからめていくといいだろう。なお，コマンドは⬇にしか対応しないので注意するように。

相手が飛び道具を放ったときに，回避を兼ねて攻撃，といった場面で使える。また，相手の近くで仕掛けると，めくることが可能だ。とくに，対2P戦で重要なテクニックなので，おぼえておこう。



●小と大の性能差
飛ぶ距離と前後のスキ（大のほうが遠く，大きい）

正攻法でも一発逆転でも勝てる

超必殺技の操作方法がキツい，避け攻撃が扱いづらいといった不満点はある。けれども，キック攻撃を主体とした基本技や，すべての必殺技が役に立つので，うれしいかぎりだ。

また，飛翔脚や鳳凰脚といった「みだれうち」攻撃が決まったときの壮快感は，ヤミツキになるかも。



▶パンデドリチャギにおける、1回目のキックは対空攻撃になる

●地上戦での攻防

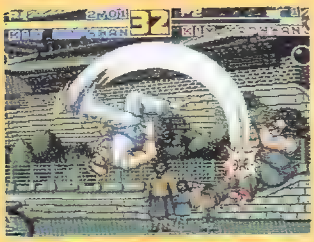
リーチがあることを考えると，龍殺脚（ライン飛ばし）やチルギ（小パンチ／遠距離）がオススメ。さらに，それを半月斬でキャンセルさせて，攻め込みたいところだ。

また，キムは，パンチボタンを押しても，キック攻撃をする場合がある。そのなかでも，しゃがみ攻撃に関しては，すくい蹴り（↓＋大キック）よりも，しゃがみ蹴り（↓＋大パンチ）のほうが使えたりするのだ。

●役に立つ対空攻撃

飛燕斬は↓にためるという操作方法が難点。そこで，基本技のパンデドリチャギ（大キック）や，ヨプチャギ（避け攻撃）で代用しよう。とくに，パンデドリチャギは，キックを2回繰りだすので，地上戦でも役に立つぞ。

飛燕斬　↓にため，↑＋キックボタン

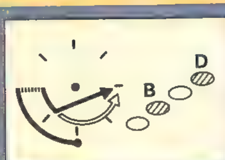


一応，対空攻撃になるが，「斬影拳ハメ」といったラッシュ攻撃の返し技としても使える。

●小と大の性能差

飛ぶ高さと前後のスキ（大のほうが高く，大きい）

↓↙←↙→＋BとDボタンを同時に押す

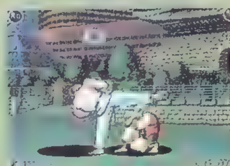






相手に走りよって，すべての基本技をだしたあと，飛燕斬でとどめをさす。ただし，相手が防御していると，走るだけで終わってしまう。基本的には，突進技（ブラッディスピン，超必殺忍蜂，飛翔脚）などに有効だ。また，密着しているときにだせば，相手はガードすることができない。

ジャブ→半月斬





基本的には、相手の体力をケズるためのコンビネーションで、対CPU戦と対2P戦のどちらでも使用できる。なにしろ、必殺技の操作方法がコマンド形式なので、連発することも可能。とくに、対CPU戦の場合は、ジャブ→半月斬→ジャブの繰り返しだけで、相手に勝つこともできる。相手の起き上がりやライン攻撃のあとに仕掛けるといいだろう。

転ばし→飛翔脚





飛翔脚でめくる、ということが一番やりやすいコンビネーション。相手が画面端にいるときなどに試みるといいだろう。コツはあってないようなもので、転んだ相手を跳び越えるように飛翔脚を仕掛ける、というだけ。めくることに成功すれば、闘いが有利になるのはまちがいないので、どんな場合でも、めくるかどうかが、相手にわかりづらい間合いで仕掛けられるようにしておこう。

山田十平衛　JUBEI YAMADA

泣く子もだまる柔道の鬼





●生年月日　1922年7月7日
●出身地　日本
●身長　156cm　●体重　50kg
●格闘スタイル　柔道

鬼の山田と恐れられた柔道家。俗に「老いてなお〜」というほどの女好きで，モテたいがため大会に参加。

食べ物であるセンベイが飛び道具という意外さと，挑発ポーズ，ダッシュ二本背負いに人気が集まっている。ただ，投げ技の強さがたたってか，一部では「投げハメじじい」というレッテルを貼られているそうだ。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	平手打ち	平手打ち
			大	平手打ち	平手打ち
		キック	小	中段前蹴り	中段前蹴り
			大	中段前蹴り	中段前蹴り
	しゃがみ	パンチ	小	しゃがみ十平衛チョップ	
			大	しゃがみ十平衛チョップ	
		キック	小	だるま落とし	
			大	滑り込み蹴り	
	ジャンプ	パンチ	小	脳天空竹割り	
			大	大脳天空竹割り	
		キック	小	かかと落とし	二灘飛び蹴り
			大	大かかと落とし	大二灘飛び蹴り
ラインパンチ（前↔奥）				蠅落とし	
ラインキック（前↔奥）				蠅落とし	
ライン飛ばし（前↔奥）				十平衛式らりあーと	
投げ技	→＋Cボタン			一本背負い	
	↘＋Cボタン			俵投げ	
	←＋Dボタン			巴投げ	
	ジャンプ中に↙↓↘のどれか＋Dボタン			いずな落とし	
接触技	→＋Dボタン			弁慶泣かし	
	↗＋Cボタン			熊殺し	

避け攻撃　抜き手打ち

仕掛けるスピードが速いのはうれしいけど，そのワリにはリーチがない。それに，避け攻撃は←ためを解除してしまうので，無理して使う必要もないだろう。



▲相手のラッシュ攻撃への反撃として，使えなくもない

必殺技

ダッシュ二本背負い　←にため，→＋キックボタン



相手に走りよって，二本背負いで投げ捨てる。通常の投げ技や必殺技よりも威力があり，防御では回避ができないため，「相手を転ばせて，ダッシュ二本背負い」という戦法が，一時は無敵と恐れられていた。最近になって，小の無敵必殺技やライン移動で回避するといった対策が確立されている。

●小と大の性能差
　走る距離（大のほうが遠い）

大いずな落とし　↓にため，↑＋パンチボタン

威力は，普通の投げ技よりも大きい（ダッシュ二本背負いと同じ）が，相手の近くでしか仕掛けられないので，使う場面は限られてくる。しゃがみ移動やジャンプ中に，ためておこう。

大いずな落としも，ダッシュ二本背負いのように，相手の起き上がりを狙って仕掛けることができるが，乱発は逆にマイナスとなる。



超必殺技のダイナマイトいずな落としをだす練習に，使うのもいいかも。

●小と大の性能差
　つかむ間合い（大のほうが広い）

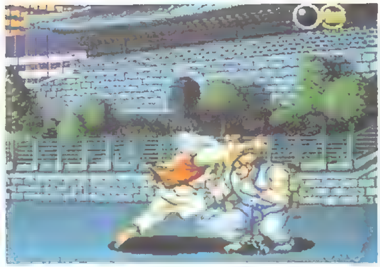
投げるチャンスを待ちつづけろ!

十平衛の最大の武器は，やはり多種多様な投げ技にある。ライン移動を使って相手に近づこう。

●地上戦での攻防

しゃがみ十平衛チョップ（↓＋小パンチ）やセンベイ手裏剣を，牽制として使っていく。接近戦では十平衛式らりあーと（ライン飛ばし）やだるま落とし（↓＋小キック）で押しつつ，キャンセルのダッシュ二段背負いや，ライン攻撃からの投げ技，接触技を狙っていくのがいいだろう。

その投げ技だが，熊殺し（↗＋Cボタン）の威力は強烈だ。ただし，↗＋Cボタンという操作方法のため，ジャンプやライン移動をしながらでないと，仕掛けることができないぞ。



▶相手が起き上がる瞬間に、ダッシュ二本背負いを仕掛けてみよう

また，間合いや相手によっては，基本技を防御させたり，攻撃をスカしてから投げるのも一つの手だ。

●役に立つ対空攻撃

ジョーと同じように，滑り込み蹴り（↓＋大キック）で撃墜するのがいいだろう。また，いずな落とし（空中投げ）も，対2P戦なら対空攻撃になる。バーンナックルや必殺忍蜂なども投げられるので，キメたいところだ。

センベイ手裏拳　←にため，→＋パンチボタン



飛び道具だが，相手に命中させるよりも，ジャンプさせて撃墜する戦法の一環として使おう。

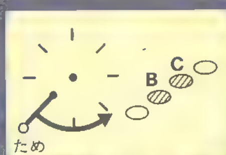
●小と大の性能差

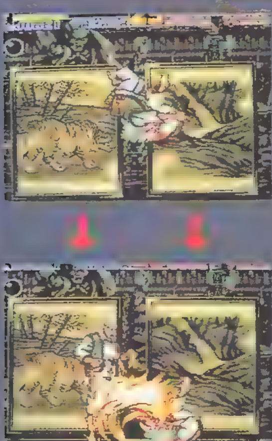
飛ぶ速さと前後のスキ（大のほうが速く，大きい）

超必殺技

ダイナマイトいずな落とし

↙にため，↓↘＋BとCボタンを同時に押す





「わしの勝ちじゃあ～!!」という叫び声が印象的な投げ技。どうやって大爆発を起こしているのかが，いまだに解明できない（笑）。ハデなのはいいが，大いずな落としと同様，あまり利用価値がないのが悲しい。複雑なコマンドを入力することを考えると，熊殺し（↗＋Cボタン）のほうがベター？

有効なコンビネーション

ライン移動→熊殺し



熊殺しを仕掛ける方法の一種。このコンビネーションは、ライン攻撃よりもライン移動（相手とちがうラインで、レバーを↓か↑に入れる）のほうが移動スピードが速いため、防御ばかりしている相手には奇襲になるのだ。当然、投げ技は熊殺しでなくてもいいのだが、どうせ狙うなら大物を……ということで、これを選んだ。

センベイ手裏剣→滑り込み蹴り



飛び道具で跳ばせて、対空攻撃で撃墜するというセオリーの代表例。数か月前までは、これで転ばせてから、起き上がりにダッシュ二本背負い、といったコンビネーションが無敵を誇っていた。現在でも、この戦法は有効だが、センベイ手裏剣や十平衛式らりあーとのような基本技を重ねておいたりしたほうが、行動を読まれなくていい。

ビリー・カーン　BILLY KANE

三闘士

使用不可





●生年月日　1966年12月25日
●出身地　アメリカ
●身長　179cm　●体重　77kg
●格闘スタイル　棒術

昨年の大会にて，ボガード兄弟に敗れる。しかし，単身イギリスに渡り，修業を積んでいた。

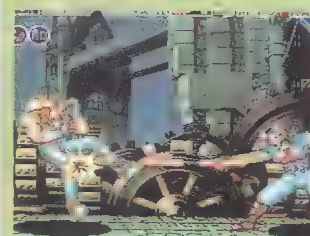
前作では，武器である棒を手放して，ふるえあがるといった情けない（母性本能をくすぐる？）一面を見せた。そこで，今回は棒術に磨きをかけてもどってきたが，磨きをかけすぎて逆に人気を落としてしまったようだ。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	上段突き	恐怖大中段打ち
			大	中段打ち	満月打ち
		キック	小	後ろ蹴り	新棒高跳び蹴り
			大	後ろ回し蹴り	回転打ち
	しゃがみ	パンチ	小	下段突き	
			大	下段突き	
		キック	小	しゃがみキック	
			大	しゃがみキック	
	ジャンプ	パンチ	小	脳天打ち	飛翔棍
			大	飛翔棍	ジャンプ満月打ち
		キック	小	脳天打ち	飛翔棍
			大	飛翔棍	ジャンプ満月打ち
ライン飛ばし（前→奥）				大回転打ち	
投げ技	不詳			一本釣り投げ	
接触技	不詳			地獄落とし	

必殺技

中段三節棍突き



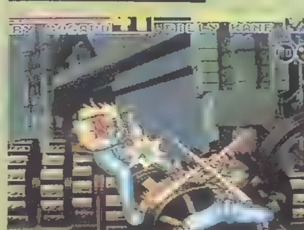
三節棍のリーチを活かした技。画面の端から端まで届いてしまうのだから，たまったものではない。自分の体力が少なくなると連発してくるようだ。

雀落とし



中段三節棍突きを対空攻撃にしたもの。当然，棒の部分は無敵なので，返し技は存在しない。つまり，ビリー相手に跳び込んではいけないというわけだ。

旋風棍



こちらは，飛び道具や突進技を撃退するための技だが，対空攻撃として使ってくることも。返し技が存在しないので，止まるまで待つしかない。

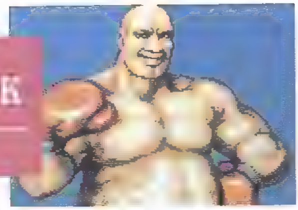
強襲飛翔棍





画面外まで跳び上がり，三節棍を回転させながら落下してくる。回避は，飛び退きでしかできないが，離れてからのしゃがみキックで誘発，必殺技で撃墜する戦法がある。

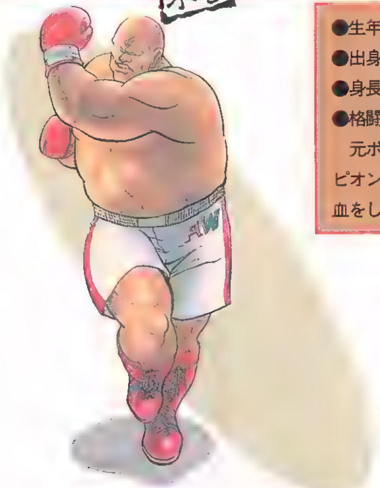
※このページの技表は，SNK開発スタッフが便宜上作成したもので，実際に操作することは不可能です。



アクセル・ホーク AXEL HAWK

三闘士

使用不可



●生年月日　1954年6月13日
●出身地　アメリカ
●身長　196cm　●体重　125kg
●格闘スタイル　ボクシング

元ボクシング世界ヘビー級チャンピオン。引退はしたものの，闘いの血をしずめられず，大会に参加。

元チャンピオン，というのはいいとして，相手の下半身を殴(なぐ)ったり，相手をつかみあげたりと，平気でボクシングの反則技を使用してくるのは何というか……。さらに，電流ロープというリングで闘うのも……。

必殺技

スマッシュボンバー



ダッシュをしつつ，アッパーを放つ。アクセルラッシュよりは，おとなしい技であるが，対応策がないかぎり，むやみに撃たせないほうがいい。

アクセルラッシュ



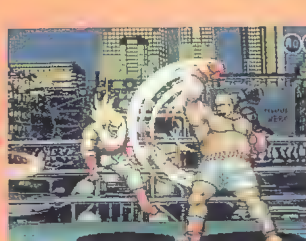
胸をたたいてから，ダッシュしてパンチを連打してくる。こちらが挑発することによって誘発，必殺技や避け攻撃で撃退できるが，リスクは大きい。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	ボディ	ストレート
			大	アッパー	スラッシュパンチ
		キック	小	フック	ストライクフック
			大	アンダーパンチ	1ステップアッパー
	しゃがみ	パンチ	小	ダッキングジャブ	
			大	ダッキングジャブ	
		キック	小	ダッキングアッパー	
			大	ダッキングアッパー	
	ジャンプ	パンチ	小	カンガルーフック	
			大	カンガルーパンチ	
		キック	小	カンガルーフック	
			大	カンガルーパンチ	
ライン飛ばし（前→奥）				アトミックボンバー	
接触技	不詳			ヘルボンバー	
				ローリングバスター	
				エレキアタック	

真空カッター





いわゆる飛び道具だが，そのときに振り回している腕にも攻撃判定があるというのは，本当にシャレにならない。ちなみに，アクセルの起き上がりざまに，アンディの斬影拳を重ねておくと，真空カッターを仕掛ける笑い声とともに食らってくれる。ウケを狙いたい人は，お試しあれ。

※このページの技表は，SNK開発スタッフが便宜上作成したもので，実際に操作することは不可能です。

ローレンス・ブラッドLAURENCE BLOOD

三闘士





●生年月日　1960年9月4日
●出身地　スペイン
●身長　195cm　●体重　95kg
●格闘スタイル　我流マタドール殺法

マタドール（闘牛士）だったが，牛では相手にならず，我流の空手闘牛殺法で人間との闘いを楽しむ。

必殺技ブラッディスピンが強力だが，逆にそれを攻略パターンに利用されてしまった，かわいそうなヤツ。マントで相手をつかんで，闘牛の群れに投げつけるアイデアはすばらしいが，この闘牛場には何頭の牛がいるのだろう？

必殺技

ブラッディスピン



キリモミしながら相手に突進する。対CPU戦では，しゃがみ小パンチや立ち小パンチで誘発し，必殺技やジャブで撃墜するのが，もっとも有効な攻略法だ。

ブラッディサーベル



マントでさえ武器にしてしまうローレンスだが，サーベルも武器のひとつ。当然，リーチと威力があるので，ひたすら防御しつづけるのが得策だ。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	マントフック	マントストレート
			大	マントヘビーフック	クロークラッシュ
		キック	小	ホーンニーバッド	ローレンスキック
			大	ブルニーバッド	バックファイナルキック
	しゃがみ	パンチ	小	スライドキック	
			大	スライドキック	
		キック	小	スライドキック	
			大	グラウンドダッシュ	
	ジャンプ	パンチ	小	マントシュート	フライングキック
			大	マントヘビーシュート	フライングボマーキック
		キック	小	マントシュート	フライングキック
			大	マントヘビーシュート	フライングボマーキック
ライン飛ばし（前→奥）				ローリングクロー	
投げ技	不詳			マントスルー	
				フライングバスター	
接触技	不詳			マントブリーカー	
避け攻撃	➡＋Aボタン			マタドールキック	

ブラッディカッター





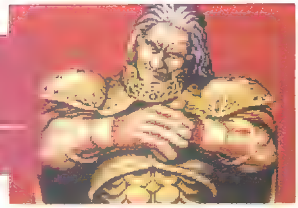
空中で回転しながら，手にしたマントを振り回してカッターのように相手を切り裂く。どうやら，飛び道具を放った相手に仕掛けてくるようだが，「ブラッディスピンを誘発→必殺技で撃退」といったパターンを使っているかぎりは，さほどお目にかかることもないだろう。

※このページの技表は，SNK開発スタッフが便宜上作成したもので，実際に操作することは不可能です。

ヴォルフガング・クラウザー

使用不可

WOLFGANG KRAUSER　闇の帝王





●生年月日　不明
●出身地　ドイツ
●身長　200cm　●体重　145kg
●格闘スタイル　総合格闘術

あのギースでさえ恐れていた男。暗黒の世界だけでなく，表の世界にも魔手を伸ばそうとしている。

強すぎることが理由なのか？　『餓狼2』における，操作できないキャラ（闇の帝王＋三闘士）たちは，あまりユーザー人気が高くないようだ。でも，このステージの演出には脱帽すべきものがあるぞ。

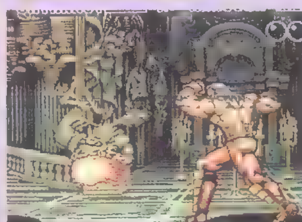
必殺技

上段ブリッツボール



クラウザーは3種類の飛び道具を使う。これは，拳に炎の気を集中させて，投げつけるというもの。スピードはあるが，しゃがんで避けることが可能だ。

下段ブリッツボール



基本的には，上段ブリッツと同じだが，アンダースローで仕掛けるため，しゃがんでも避けられない。ライン移動を使って回避するのがいいだろう。

基本攻撃一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		技の名称	
基本攻撃	ノーマル	パンチ	小	デスクロー	ドラゴンアッパー
			大	デスクロー	ドラゴンアッパー
		キック	小	ハイマウントキック	レッグトマホーク
			大	ハイマウントキック	レッグトマホーク
	しゃがみ	※しゃがみ攻撃は使用しない			
	ジャンプ	パンチ	小	カイザーキック	カイザーアタック
			大	カイザーキック	カイザーアタック
		キック	小	カイザーキック	
			大	カイザーキック	
ラインパンチ（前↔奥）				スライディングボディクラッシュ	
ラインキック（前↔奥）				フライングボディクラッシュ	
ライン飛ばし（前↔奥）				クラウザーカッター	
投げ技	不詳			リフトアップブロー	
				ニースマッシャー	
				当て身投げ	
接触技	不詳			ネックハングブロー	

カイザーウェーブ





全身から巨大な気を発する。とにかく，威力が大きく，サイズもハンパじゃないので，ジャンプで回避することができない。ただし，気を発するまでのスキがかなり大きいので，反応さえ早ければ，ライン移動→ライン移動で反撃したり，突進技や超必殺技を当てることもできる。

※このページの技表は，SNK開発スタッフが便宜上作成したもので，実際に操作することは不可能です。

餓狼伝説２ ENDING COLLECTION

『餓狼２』でエンディングのビジュアル（１枚絵）を見るのは至難の技。というのも，１コインでクリアしないことには，それが表示されないからだ。イッキに12人を連続撃破するには，それなりの修行を積まないとダメ。ここでは，どうしてもエンディングが見れないという人のために，全８キャラのエンディング・ビジュアルを掲載してみた。やったね！

テリー・ボガード

趣　味	好きな食べもの	得意スポーツ
ビデオゲーム	ファーストフード	バスケットボール
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
ジェフの形見のグローブ	ロック	なめくじ





アンディ・ボガード

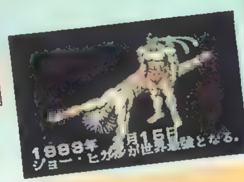


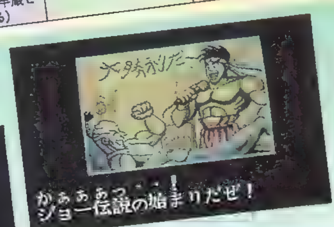


趣　味	好きな食べもの	得意スポーツ
修行	納豆スパゲティ	ショートトラック
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
修行時代の記念写真（師匠の不知火半蔵と一緒に写っている）	静寂	犬

東　丈

趣　味	好きな食べもの	得意スポーツ
ケンカ	ワニの唐揚	格闘技全般
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
はちまき	ド演歌	学校





キム・カッファン

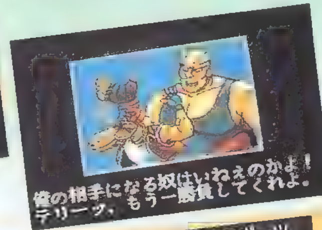




趣　味	好きな食べもの	得意スポーツ
カラオケ	イカフェ	体操
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
２人の息子	ムード歌謡曲	悪

ビッグ・ベア

趣味	好きな食べもの	得意スポーツ
遊園地巡り（絶叫マシーンに乗ること）	オージービーフのステーキ	アメフト
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
覆面コレクション	カントリーロック	コアラ

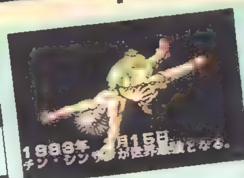
山田十平衛

趣味	好きな食べもの	得意スポーツ
指圧	温泉卵	ゲートボール
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
チャンチャンコ	ユーロビート	汗臭い男



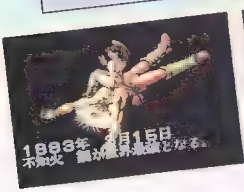
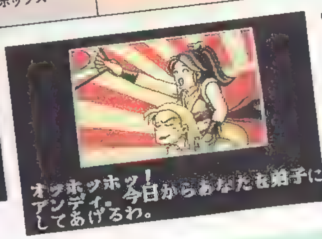

チン・シンザン

趣味	好きな食べもの	得意スポーツ
貯金	ラーメン	卓球
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
お金	ポップス	ピンポー




不知火 舞

趣味	好きな食べもの	得意スポーツ
おせち料理を作ること	お雑煮	羽つき（羽子板使用）
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
おばあちゃんの形見のかんざし	ヘヴィメタル	クモ

ビリー・カーン

趣味	好きな食べもの	得意スポーツ
洗濯	卵料理	棒高跳び
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
妹	パンク	命令

アクセル・ホーク

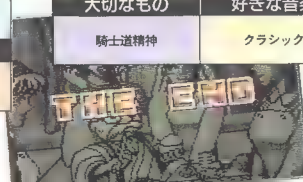
趣味	好きな食べもの	得意スポーツ
ラジコン	すいか	野球
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
お母さん	ゴスペル	ネズミ

ローレンス・ブラッド

趣味	好きな食べもの	得意スポーツ
フラメンコギター	ビーフシチュー	フェンシング
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
名誉	フラメンコ	女・子供

ヴォルフガング・クラウザー

趣味	好きな食べもの	得意スポーツ
中世の骨董品	なんでも	スポーツに興味はないが、やれば何でもできる
大切なもの	**好きな音楽**	**嫌いなもの**
騎士道精神	クラシック	虚栄・虚構



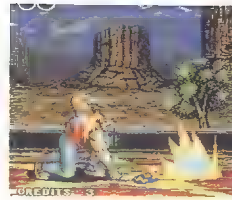
『餓狼伝説』の魅力はキャラの魅力だ

『餓狼伝説２』は，餓狼伝説の続編というよりも，「もう一つの餓狼伝説」という表現がふさわしいと思っている。操作形態の変更，必殺技の重要性，対2P戦プレイを重視した仕様など，とにかくゲーム性が大きく変化しているからだ。けれども，作品全体を見返すと，やはり『餓狼伝説２』は『餓狼伝説』であると実感できる。

それは，なぜか？

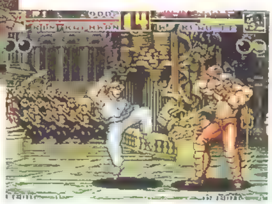


◀前作の必殺技は、強くてハデなものが多かったが



◀「2」では、演出よりもバランスが重視された





▲▶リチャード(上)と,クラウザーのステージ（右）は，どちらもBGMを背景の人々が演奏している

おそらく，『餓狼伝説』『龍虎の拳』を含め，SNKの対戦格闘ゲームは，キャラ設定，ストーリー展開に対する，開発者の思い入れが激しく，ユーザーもプレイするうえで，その熱意を感じとることができるからだろう。

とくに驚いたのが，最後の相手である闇の帝王・クラウザーにおける巧みな設定だ。まず，彼と闘うことになる場所がオペラ劇場であること，そのときのBGMを劇場（背景）にいるオーケストラが演奏していること，その演奏曲がモーツァルトの「レクイエム　ニ短調」であること，クラウザーの名がモーツァルトと同じ「ヴォルフガング」であること…。

僕が「餓狼２はキャラ設定が凝っている」と評価する理由の大半は，ここに凝縮されている。最終ボスとの闘いを前にして，緊張よりも感動が先走ったのは，本作品が最初であり，もしかしたら最後かもしれないのだ。

ただ，そこまで練り込まれたキャラに対して，エンディングのデモは静止画を２枚表示するだけというのは，どこか寂しい気がするのだが……。

巧みで特殊なバランス調整

ゲームを企画し，制作し，発売にこぎつけるとき，バランスの調整が必要となる。対戦格闘ゲームの場合，あらゆるキャラの組み合わせを想定し，各キャラの能力を，できるかぎり均一化しなければならない。そこで，使用できる技を増やしたり減らしたり，技そのものの能力を強くしたり弱くしたりしていくのだ。

この『餓狼２』でも，そういった過程を踏んだはずだが，もう一つの過程として，超必殺技のバランス調整にも，大変な時間をかけたと推測できる。

発売から半年以上たった現在。対戦におけるキャラごとの優劣も，ずいぶんハッキリしてきた。



◀避け攻撃も、超必殺技と同様に、かなりのバランス調整を行なったと思うのだが……



▲キャンセル攻撃。連続攻撃が存在しない本作品でも，欠かせない戦法とされ，その組み合わせは多種多用だ。慣れてしまえば，写真のようにボディー（立ち大パンチ）➡ライジングタックルといったキャンセル攻撃も可能。フィニッシュブローとして使おう

そこで気づいたのは，ほとんどのキャラで，超必殺技の強さと超必殺技以外の強さが反比例していたことだ。現在では，強力な技の対応策なども確立されているので，開発者の予測とある程度のちがいがあると思うが，「基本技が弱い＝超必殺技が強い」とする意図があったのは，まちがいないだろう。もっとも，テリーだけは，最初から最後まで例外だったが。

とにかく，それによって『餓狼２』は，キャラごとの個性，ゲームとしての個性を強調できたと考えられる。

近日発売の『餓狼スペシャル』は，操作キャラの増員で，バランス調整がより一層の困難を極めることだろう。そういった状況で，どこまでユーザーに納得のいく調整ができるのか？　お手並み拝見といきたい。（山中直樹）





●発売元：データイースト

●アーケード版:1993年 3 月18日発売

ファイターズヒストリー

世界異種格闘技選手権，優

ストーリー

年に一度のみ，開催される世界異種格闘技選手権は，世界最強を自負する格闘家たちが集う，腕試しに最適な“イベント”であった。だが，優勝する者は常に不動。優勝者についてわかっていることは，一見，どこにでもいるような中年体型の男性ながらも，その体型からは想像もできないほど身軽な動きをするということ。彼の素性については，その一切が謎に包まれており，“神の使い”“ロシア人”など，さまざまな噂が飛びかっている。

常勝無敗の帝王が存在するこの選手権に，今年も命知らずの格闘家が名乗りをあげた。ある者は破格の賞金を目的に，またある者は，格闘家としての名誉のために……。

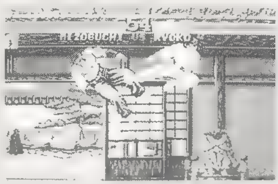


試合ルール

世界各地から集まった個性あふれる9人のキャラクターから一人を選び，世界異種格闘技選手権に出場。それぞれの持つ技を駆使して，お互いの体力をケズり合う。

試合は3本勝負で行ない，敵の体力メーター（画面上部）をゼロにすれば1本。先に2本とったほうが勝ちとなる。オーソドックスな格闘ゲーム・ルールだ。

ダブルK.O.や，残りの体力による判定が同じ場合はドロー（引き分け）とはならず，両者が一本とられたことになるので注意しよう。



▲もはや格闘ゲームとしてはおなじみのルール。2本先取したほうが勝ちだ

敵の弱点を狙って一発逆転――ココに醍醐味がある！



▲攻撃がヒットしたとき，敵の体の一部が光ることがある。そこがそのキャラの弱点



▲弱点を集中攻撃しつづければ，服が破れ，敵は気絶。一発逆転のチャンスに！

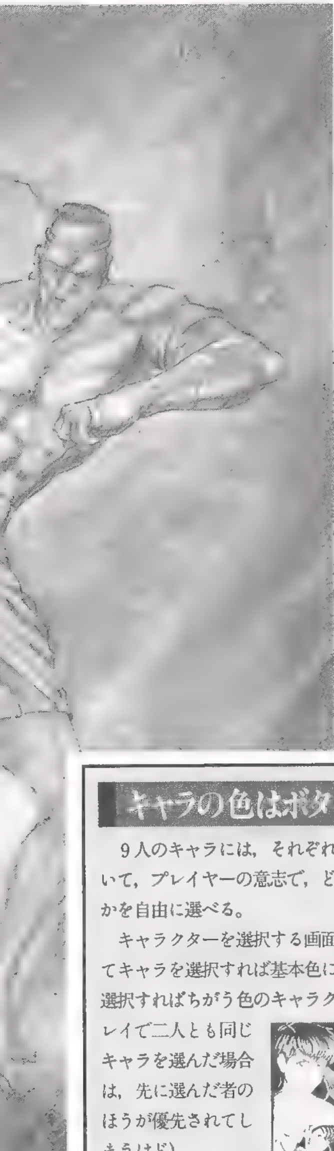
『ファイターズヒストリー』には，“弱点”という，他の格闘ゲームにはない新しい要素が組み込まれている。ゲームに登場するすべてのキャラに必ず1か所，弱点というものが設定されており，これが試合の勝敗を大きく左右するのだ。

試合中，敵を攻撃していると光る部分がある。そこがそのキャラの泣きどころ“弱点”だ。そのポイントを集中攻撃すれば，弱点を示す光の点滅は速くなり，さらに攻撃をつづければ，服，防具などが破れて敵は気絶。しばらくの間，動けなくなり，大量のダメージを与えるチャンスになる。

弱点がどこなのかを素早く見極め，利用すれば，ピンチにおちいったときには，一発逆転の可能性がでてくる。また，自分が有利な状況ならば，弱点攻撃で確実な勝利が約束されるはずだ。

ぜひとも，この“弱点”システムのことを考えながら，頭脳的なプレイをしてもらいたい。

勝への道は非常に険しい！



9人のキャラ、それぞれの技を使いこなせ！

投げはキャラによってさまざま

基本的に，敵の至近距離でレバーを横に入れ，中・強パンチボタンを押せば投げ技になるが，なかには投げではなく，敵をつかんで攻撃したり（サムチャイ），気合いで敵を飛ばしたり（リー），中パンチと強パンチとで技がちがったり（リョウコ）と，キャラによってさまざま。各キャラの技表を参照してね。



◀投げ技はキャラによってさまざま



▶柔道少女リョウコは投げ技の宝庫

隠し必殺技も明らかに

データイースト社の資料提供によって，今回，すべての必殺技・特殊技・基本技が明らかになった。中にはリョウコの「縦四方固め」，リーの「スーパー弱絶招歩法」などの隠し必殺技も……。

もしかしたらキミの知らない技，使っていない技があるかもしれない。それぞれのキャラの技表をもう一度確認してみよう。



▶リーの特殊必殺技「ダッシュ頂肘」



◀リョウコの「縦四方固め」など隠し技多数

キャラの色はボタンで選択可能

9人のキャラには，それぞれ2種類の色が用意されていて，プレイヤーの意志で，どちらの色のキャラを使うかを自由に選べる。

キャラクターを選択する画面で，パンチボタンを押してキャラを選択すれば基本色に。キックボタンを押して選択すればちがう色のキャラクターになるのだ（対戦プレイで二人とも同じキャラを選んだ場合は，先に選んだ者のほうが優先されてしまうけど）。

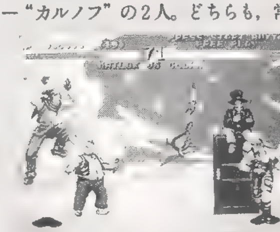
これを使って，キミの好きなほうの色のキャラでプレイしてみるべし。



▲キャラを選ぶとき，パンチとキックのどちらを押すかで色が決まる

最後に待ち受ける二人のボスキャラ

対コンピュータ戦（1人用）では，まず，自分の選んだキャラを含む9人のキャラと対戦。うまく勝ち進み9人すべてを倒せば，「伝説の武道家」へ挑戦する権利が与えられる。「伝説の武道家」とは，地方巡業をつづけるピエロ“クラウン”と，データイースト・ファンおなじみのキャラクター“カルノフ”の2人。どちらも，常人では考えられないような，すさまじい攻撃をしかけてくる。心して闘ってくれ。

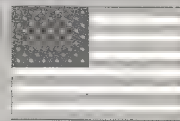


▲まず“クラウン”が登場。このあとに“カルノフ”が待ち受けている



鍛え抜かれた体を武器に敵へ挑む

レイ・マクドガル



Ray Mcdgull アメリカ出身

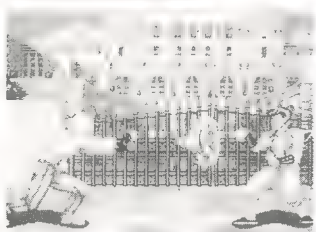


幼い頃からマーシャルアーツの修得に励み，さらなる自己鍛錬のため大会に参加する。

レイは必殺技・基本技，共に標準以上の戦闘力を持っていて，9人の戦士をランク付けしたら，必ず上位に位置するのではと思われるキャラクターだ。その理由は，まず基本技のレスポンスの高さ。プレイヤーの予想したとおりの技がだせ，しかもしっかりと当たってくれるのだ。さらに必殺技の強さもかなりのもの。三つの技の役割がちゃんと分散されていて，どれも使いやすい。中でも「ホイールキック」は威力が大きく瞬発力もあり，つづけて繰りだせば敵の脅威となるだろう。

必殺技・特殊技

ビッグトルネード ↓↘→＋パンチボタン



手のひらに集めた気で空気中に竜巻を発生させる。敵が離れているときや，水平方向の攻撃をしてきたときにこれを使おう。弱・中・強のボタンで竜巻のスピードの調整もできる。

ホイールキック ↓↙←＋キックボタン



足を振りあげ，敵の頭上から振り降ろす強力な蹴り技。近距離でだせば，ガン，ガンと2発入る。敵がジャンプしてきたらすかさず繰りだせ。敵の意表を突くのにもってこいの技だ。

ダイナマイトタックル →→＋パンチボタン

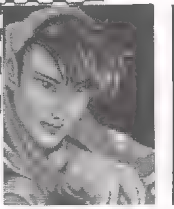


敵に向かって猛然とダッシュ，体当たり攻撃をしかける。「強パンチ→ダイナマイト」というようにパンチと組み合わせると効果的。端に追いつめられたときには脱出にも使える。

基本技&特殊技

レバー		ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル		パンチ	弱	エルボー	ジャブ
			中	フック	ボディーブロー
			強	アッパー	ストレート
		キック	弱	ニーアッパー	ローキック
			中	ミドルキック	ラウンドキック
			強	ハイキック	ソバット
しゃがみ		パンチ	弱	ジャブ	
			中	ストレート	
			強	リフトアッパー	
		キック	弱	ショートグランドキック	
			中	ミドルグランドキック	
			強	ロンググランドキック	
ジャンプ	垂直	パンチ	弱	ジャブ	
			中	ストレート	
			強	ストレート	
	ななめ		弱	ジャブ	
			中	ストレート	
			強	ストレート	
	垂直	キック	弱	ヒールアッパー	
			中	ヒールアッパー	
			強	ソバット	
	ななめ		弱	ニードロップ	
			中	ジャンプキック	
			強	ジャンプキック	
つかみ	←●→	パンチ	中・強	DDT	
特殊技	ジャンプ中に↑以外	パンチ	弱·中·強	フライングDDT	

弱点 胸のイナズママーク



敵を惑わす蟷螂の舞い

リュウ・フェイリン

劉　飛鈴　中国出身



中国に伝わる伝説の殺人拳法「蟷螂拳」の達人であり，京劇のトップ女優でもある。拳法に京劇を組み合わせた彼女独特の技が特徴であり，特に上空高く舞い上がり，地上の敵に向かって気を放出する「空中蟷螂斬」は，回避不可能とさえ言われている。

唯一，空中からの飛び道具を持つ戦士。ジャンプ力もあり，地上よりも空中でその真価が発揮されるキャラだといえよう。必殺技の中で非常に使えるのが「白鶴双飛拳」。攻撃範囲が広く，対空攻撃・防御，双方に使えるこの技は，空中だろうが地上だろうが，とにかく前方から迫ってくる敵だったら何であれ一網打尽にできるのだ。

基本技&特殊技

レバー	ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル	パンチ	弱	頂肘	拘手
		中	崩捶	取眼拘手
		強	拘手	拘手
	キック	弱	分脚	とう脚
		中	とう脚	後高蹴り
		強	はい脚	回転後高蹴り
しゃがみ	パンチ	弱	拘手	
		中	前双刀	
		強	拘手	
	キック	弱	前掃腿	
		中	前掃腿	
		強	転身前掃腿	
ジャンプ 垂直	パンチ	弱	拘手	
		中	拘手	
		強	捶手	
ジャンプ ななめ		弱	前双刀	
		中	插掌	
		強	双拘手	
ジャンプ 垂直	キック	弱	分脚	
		中	分脚	
		強	後はい脚	
ジャンプ ななめ		弱	たん脚	
		中	踵落脚	
		強	後はい脚	
つかみ ←・→	パンチ	中・強	膝落投げ	

弱点　胸のガーダー

必殺技・特殊技

蟷螂斬　↓↘→＋パンチボタン



集めた気を敵に向かって放出するフェイリンのベーシックな必殺技。敵が離れているときにコレと下の「空中蟷螂斬」をうまく組み合わせて使えば，敵はなかなか近付けない。

空中蟷螂斬　ジャンプ上昇中に←↙↓＋パンチボタン

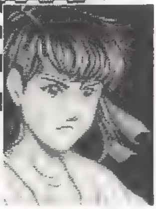


ジャンプ中に真下の敵に向かって蟷螂斬を放つ。真下に撃つような感じなので思ったよりも距離は届かない。なるべく敵を引き付けてから撃つようにしよう。奇襲に最適。

白鶴双飛拳　↓にため，↑＋パンチボタン

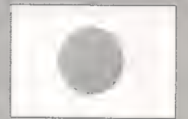


回転しながら飛び上がり，広い範囲を攻撃する。対空防御としても使え，非常に便利。ジャンプしてきた敵や，前方から迫ってくる敵を撃退するのに，威力を発揮する。



必殺の投げ技を会得した天才柔道少女

カノウ・リョウコ



嘉納　亮子　日本出身



天才の名を欲しいままにした伝説の柔道家である祖父「嘉納　厳五郎」に，わずか3才の幼少期から英才教育を受けた“柔道”のエキスパート。すでに国内の大会をことごとく制覇した彼女は，祖父ゆずりの荒技「超山嵐」「真空一本背負い」を武器に，この異種格闘技戦への挑戦を決意する。

接近戦が命のキャラクターで，相手に接近さえしてしまえば，一本背負い，裏投げ，巴投げなど，多彩な投げ技を楽しみながら，敵を倒すことができる。ただし，相手に接近し，技をかけるまでが，かなり大変。飛び道具をラクに連射することができるキャラなどには苦戦をしいられることだろう。相手の攻撃のスキを，ひたすらつくしかないか？

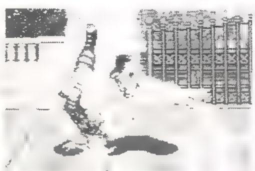
必殺技・特殊技



超山嵐

敵の近くで→↘↓↙←
＋中or強パンチボタン

回転しながら敵を地面にたたきつける豪快な技。与えるダメージも全必殺技中一番。



真空一本背負い

敵から少し離れて→↘↓↙←
＋中or強パンチボタン

目にも見えない速さで相手のふところに入り込む。間合いがもっと近ければ超山嵐に。



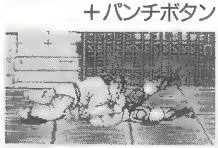
前転受け身

←にため，→
＋パンチボタン

受け身をしながら敵にダメージを与える。足に弱点があるキャラに使える。

縦四方固め

巴投げ中に↓↓
＋パンチボタン



巴投げのコマンド（→↘↓＋中or強パンチ）を入れ，敵を投げている最中に，このコマンドを入力すれば，縦四方固めになる。敵に与えるダメージ大。

空中一本背負い

ジャンプ中に→↘↓↙←
＋中or強パンチボタン



敵と空中で重なったときに，地上にいるときと同じように真空一本背負いのコマンドを入れる。レバーが→↘↓なら「空中裏投げ」に。

基本技&特殊技

レバー		ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル		パンチ	弱	肘当て	手刀
			中	喉輪	抜き手
			強	張り手	抜き手
		キック	弱	小内払い	小内払い
			中	膝蹴り	内股蹴り
			強	踵蹴り	後ろ回し蹴り
しゃがみ		パンチ	弱	手刀	
			中	手刀	
			強	双手足払い	
		キック	弱	大内足払い	
			中	大外足払い	
			強	回転足払い	
ジャンプ	垂直	パンチ	弱	張り手	
			中	手刀	
			強	手刀	
	ななめ		弱	張り手	
			中	手刀	
			強	手刀	
	垂直	キック	弱	高蹴り	
			中	高蹴り	
			強	回転高蹴り	
	ななめ		弱	膝当て	
			中	飛び蹴り	
			強	飛び蹴り	
つかみ	←→	パンチ	中	肩車	
		パンチ	強	裏投げ	
特殊技	→↘↓	パンチ	中・強	巴投げ	
	ジャンプ中に→↘↓	パンチ	中・強	空中裏投げ	

弱点　頭のハチマキ



■闘いはつねにロックビートで！

マットロック・ジェイド



Matlok Jade イギリス出身



自称“闘うロックギタリスト”。抜群のリズム感覚，連日のライブにも動じないスタミナと体のバネを持つ。

タメが必要な必殺技ばかりで，最初は苦労するかもしれないが，このタメの感覚さえわかってしまえば，かなり使い安いキャラだと言える。試合中は常にレバーを左下に入れておくように。そうすれば，どの必殺技でも瞬時にだすことができるからだ。さらに，このマットロックは唯一敵を踏みつけられるキャラ。敵をふんずけて，いい気分になっちゃおう。

基本技&特殊技

レバー		ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル		パンチ	弱	エルボー	ジャブ
			中	アッパー	ストレート
			強	ヘッドバット	バックナックル
		キック	弱	インサイドキック	ローキック
			中	アウトサイドキック	トーキック
			強	ダブルハイキック	バックターンキック
しゃがみ		パンチ	弱	ジャブ	
			中	ストレート	
			強	トードパンチ	
		キック	弱	ショートブレイクキック	
			中	ミドルブレイクキック	
			強	ロングブレイクキック	
ジャンプ	垂直	パンチ	弱	ジャンプナックル	
			中	アイクラッシュ	
			強	スピンフック	
	ななめ		弱	ダイビングヘッドバット	
			中	ダイビングヘッドバット	
			強	ダイビングエルボー	
	垂直	キック	弱	ヒールドロップ	
			中	ヒールドロップ	
			強	ヒールブランディッシュ	
	ななめ		弱	ダブルニードロップ	
			中	ドロップキック	
			強	ドロップキック	
つかみ	←●→	パンチ	中・強	オーバーヘッドスルー	

弱点…頭のサングラス

必殺技・特殊技

スピニングウェーブ　←にため，→+パンチボタン



7色に輝くコンパクト・ディスクが回転しながら飛んでいくという，ロック・ギタリストのマットロックならではの技。これも弱・中・強のボタンのどれを押すかでCDが飛ぶスピードをコントロールできる。

ロードハリケーン　↓にため，↑+キックボタン



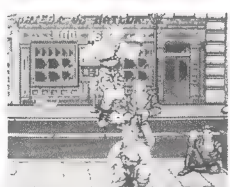
腕で全体重を支え，足を高速回転。敵の至近距離でだせば3発も入る強力な技だ。使いようによっては，対空攻撃にもなるが，思ったよりも足が届く距離が短いので，注意が必要。敵をひきつけてからだすように。

オーバーヘッドキック　←にため，→+キックボタン



宙返りして鋭いキックを放つ。コマンドを入れてから蹴りがでるまでに若干時間があり，あまり敵を引き付けすぎると技をふさがれてしまうことがある。少し離れた地上の敵，ジャンプした直後の敵には効果的。

ダンシングヘッドプレス　敵の頭上で↓+中キックボタン

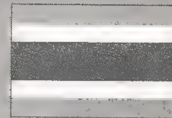


最も使える特殊技。これで相手の体力を少しずつケズっていく。弱点の狙い打ちなんてことも可能で，上半身に弱点を持っている敵に対しては絶大な威力を発揮する。優れた跳躍力を活かして，敵の頭上にまわりこめ。



蹴り技はムエタイ界最強！

サムチャイ・トムヤムクン



Samchay Tomyamkun タイ出身

ムエタイ界最強のチャンピオン。あまりの強さのため，ムエタイ界では対戦相手がいなくなり，やむを得ず異種格闘技戦に参加。

長いリーチの強力な足技を得意とし，強烈なジャンプ膝蹴りや，ヒザ，ひじを同時に使う技など，ムエタイならではの痛そうな必殺技が目立つ。ただし，これらの技は，だしたあとのスキが大きいのがタマにキズ。どちらも相手に向かって突進していく技であるだけに，防御されるとあとがツライのだ。技をだすときには細心の注意を。

また，予想以上に使えるのが投げ技のかわりにあるつかみ殴り（蹴り）。弱点を狙って使い分けるといいだろう。



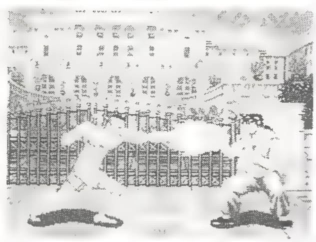
基本技&特殊技

レバー	ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル	パンチ	弱	ティー・ソーク・ラーン	マ・トロン
		中	マ・アッパー・カット	マ・トロン
		強	ソーク・クラブ	マ・クラブ
	キック	弱	ティー・カウ・トロン	テッ・パップ・ノウ
		中	ティー・カウ・ボン	テッ・スィークルーン
		強	カーン・ケーン・カマップ・カゥ	テッ・カン・コー
しゃがみ	パンチ	弱	マ・トロン	
		中	マ・トロン	
		強	マ・アッパーカット・ロイ	
	キック	弱	テッ・ラーン	
		中	テッ・パップ・ノク	
		強	テッ・ラーン・クラブ	
ジャンプ 垂直	パンチ	弱	ティー・ソーク・ラーン・ロイ	
		中	マ・フック・ロイ	
		強	マ・トロン・ロイ	
ジャンプ ななめ		弱	マ・トロン・ロイ	
		中	マ・フック・ロイ	
		強	マ・トロン・ロイ	
ジャンプ 垂直	キック	弱	ティー・カウ・ボン・ロイ	
		中	ティーブ・ロイ	
		強	テッ・カン・コー・ロイ	
ジャンプ ななめ		弱	ティー・カウ・トロン・ロイ	
		中	ティー・カウ・トロン・ロイ	
		強	テッ・クラブ・ロイ	
つかみ ←→	パンチ	中・強	ゴッ・コー・ティー・ソーク	
	キック	中・強	ゴッ・コー・ティー・カゥ	

弱点 腕輪

必殺技・特殊技

マットロン・ジュサロップ ↓↘→＋パンチボタン



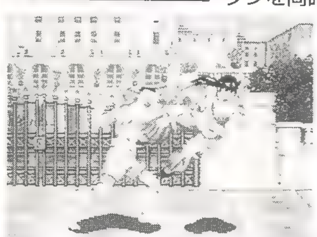
敵と離れているときはこの技。敵がジャンプしてきたらティーカウコーンや強キックで迎え撃て。ただし，だしたあとの固まっている時間のことも頭に入れておくように。

ティーカウコーン ↓↘→＋キックボタン

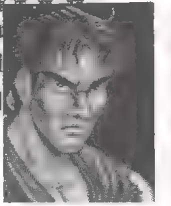


ムエタイ流の蹴り技。ガン，ガンと2発入るが，防御されると敵に投げられてしまうのは確実。多用は避け，ここぞというときに使うべし。ジャンプしてきた敵は，この技で返せる。

パップソウカウ パンチボタンとキックボタンを同時に押す



敵に向かってダッシュし，ひじとヒザを当てる。ボタン二つでだすことのできる手軽な技。だが，これもガードされるとツライ。敵が倒れたとき，起き上がりざまをこの技で狙え。



復讐に燃える必殺の八極拳

リー・ディエンドー

李　典徳　中国出身



中国拳法“八極拳”の使い手。地元ではその実力から，父・厳徳の愛称である「覇王」に並び，「小覇王」と呼ばれていた。だが，父親がこの異種格闘技戦において，正体不明の男との闘いに敗れて殺害されたことを知り，真犯人を追求するため大会に参加。

発売当時は必殺技が二つしかなく，その力を見くびられていたのだが，今は明らかにちがう。隠されていた二つの必殺技をプラスして，いよいよ本領を発揮しはじめた。これで今までの借りを返してやろうぜ！

必殺技・特殊技

絶招歩法

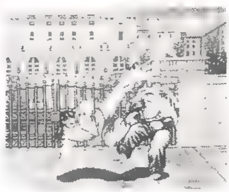
↓↘→＋パンチボタン



タ・タンと相手に駆け寄って突きを入れる。敵との距離を見て，弱・中・強ボタンを使い分けるようにしよう。近距離で強の絶招歩法をだしても，技がヒットする前に攻撃されてしまう恐れがあるからだ。

穿弓腿

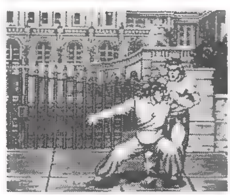
↓↘→＋キックボタン



体を片手で支え，敵を蹴り上げる技。水平方向への必殺技ばかりのリーだが，この技は唯一，上方からの攻撃にも対処できる。ジャンプしてきた敵を蹴落とすにはもってこいの技だ。うまく使おう。

ダッシュ頂肘

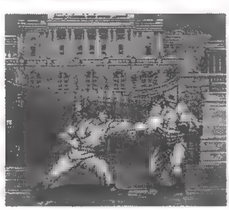
絶招歩法がヒット中に
→→＋中パンチボタン



「絶招歩法」とのセット技。絶招のヒット後，さらに踏み寄って肘打ちを当てる。絶招歩法をだしたあとは，当たってもハズレても必ずこの技をだすように。なるべくチャンスは逃さないほうがいい。

スーパー弱絶招歩法

↓↘→←＋パンチボタン

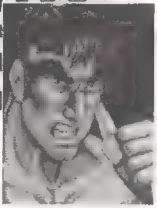


「ダッシュ頂肘」と同じく隠し必殺技の一つ。ふつうは助走距離を必要とする絶招歩法を，もっとも短い間合いでだすことができる。相手が至近距離にいるときは，なるべくこちらの絶招歩法を使うように心がけよう。

基本技&特殊技

レバー	ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル	パンチ	弱	頂心肘	衝捶
		中	虎ぼく	頂心肘
		強	鉄山こう	打開
	キック	弱	たんてき	分脚
		中	将てき	将てき
		強	たん脚	旋風脚
しゃがみ	パンチ	弱	とう掌	
		中	とう掌	
		強	衝捶	
	キック	弱	前掃腿	
		中	前掃腿	
		強	転身前掃腿	
ジャンプ 垂直	パンチ	弱	頂肘	
		中	崩捶	
		強	とう掌	
ジャンプ ななめ		弱	とう掌	
		中	とう掌	
		強	とう掌	
ジャンプ 垂直	キック	弱	分脚	
		中	たん脚	
		強	たん脚	
ジャンプ ななめ		弱	頂膝	
		中	将てき	
		強	将てき	
つかみ ←→	パンチ	中	捨心下式	
		強	猛虎硬爬山	

弱点　両ひざ



ケンカ百段！パワーで勝負！

ミゾグチ・マコト



溝口　誠　日本出身

誰の門下に入ることもなく，己の力でこの大会への参加権を手に入れた実戦派。ありあまるスタミナにまかせた必殺技を多く持つ。

「タイガーバズーカじゃ！」「おんどりゃー！」などの荒々しいセリフでファンの多いキャラ。彼の放つ連続蹴りは，５回まで連続で蹴りが放て，相手に倒れるスキも与えないという，超強力な必殺技だ。相手の体力が少ないときには，この技で強引にケズっていくのもいいだろう。しかし，いつまでもソレばかりに頼っているようでは，本当に強くはなれない。その他の技も完全に使いこなせるようになってこそ，真の“ケンカ百段”と言えるのだ。



必殺技・特殊技

タイガーバズーカ　↓↘→＋パンチボタン



全身の気を手のひらの先から一気に噴出させる気合い弾。発射したあとのスキが大きいので，飛び込まれると痛い目に合う。連射はなるべく避けたほうがいいだろう。

虎流砕　←↙↓＋パンチボタン



敵に向かってダッシュし，ヒジを思いきり振りあげる必殺技。至近距離からなら下段，中段，上段と3発当たる。弱パンチだと連射でき，スキも少なくてすむ。空中からの敵に使え。

連続蹴り　↓↘→＋キックボタン

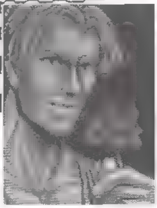


回転しながら蹴りを放つ。空中にいるときに連続してコマンドを入れつづければ，最高５回まで蹴りを放つことができる。着地のタイミングを読まれるとちょっと怖いが。

基本技&特殊技

レバー	ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル	パンチ	弱	裏拳	裏拳
		中	金的裏拳	正拳突き
		強	頭突き	正拳突き
	キック	弱	下段蹴り	上段蹴り
		中	踏みつけ	上段蹴り
		強	踵落とし	後ろ回し蹴り
しゃがみ	パンチ	弱	裏拳	
		中	正拳突き	
		強	対空正拳突き	
	キック	弱	足払い	
		中	足払い	
		強	回転足払い	
ジャンプ 垂直	パンチ	弱	手刀	
		中	手刀	
		強	抜き手	
ジャンプ ななめ		弱	手刀	
		中	手刀	
		強	抜き手	
ジャンプ 垂直	キック	弱	膝蹴り	
		中	蹴り上げ	
		強	踵落とし	
ジャンプ ななめ		弱	膝蹴り	
		中	飛び蹴り	
		強	飛び蹴り	
つかみ ←→	パンチ	中・強	掴み投げ	
	キック	中・強	足投げ	

弱点　頭のハチマキ



美しき体操選手

ジャン・ピエール

Jean Pierre フランス出身

本業は体操選手という変わり種。体操の練習で鍛えたしなやかな動きで相手をホンロウし，世界一を目指す。

ジャンプ力は申し分ないが，必殺技にコレといったものがなく，正直言って，決め手に欠けてしまっている残念なキャラだ。けれども，まったく使えないわけではない。自分から相手に攻撃を仕掛けていくのではなく，敵が飛び込んでくるのを待つといった戦いかたをし，「ニードルシャワー」や「スライディング」，それに空中投げなど，ジャンならではの技を駆使していけば，それなりに勝算がありそうだ。投げはパンチでなくキックを使用するので，まちがえないように。



基本技&特殊技

レバー		ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル		パンチ	弱	スタビングジャブ	スタビングストレート
			中	シャベルフック	スタビングストレート
			強	ダブルスタバー	ダブルスタバー
		キック	弱	ミドルキック	ハイキック
			中	ハイキック	ミドルバックグランドキック
			強	ターンニーキック	ハイバックラウンドキック
しゃがみ		パンチ	弱	スタビングジャブ	
			中	スタビングストレート	
			強	スタビングアッパー	
		キック	弱	グランドキック	
			中	パメルホースキック	
			強	パメルホースキック	
ジャンプ	垂直	パンチ	弱	スタビングストレート	
			中	ダブルスラッシャー	
			強	クロスチョップ	
	ななめ		弱	スタビングストレート	
			中	ダブルスラッシャー	
			強	クロスチョップ	
	垂直	キック	弱	フライングハイキック	
			中	フライングハイキック	
			強	サマーソルトキック	
	ななめ		弱	フライングハイキック	
			中	スワンキック	
			強	ドリルスワンキック	
つかみ	←→	キック	中・強	フランケンシュタイナー	
特殊技	ジャンプ中に↑以外	パンチ	中・強	フライングスルー	

弱点 太もも

必殺技・特殊技

バル・ロゼ ←にため，→＋パンチボタン



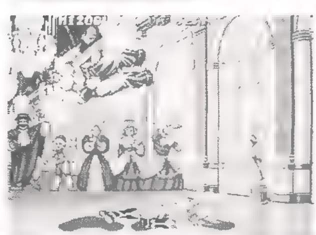
バラの花を敵に向かって飛ばす。敵が離れているときはこの技を。タメの感覚をおぼえて，なるべく速く正確に連射できるよう練習しておこう。弱・中・強で速さを調整できる。

ニードルシャワー パンチボタンを連打



目にも止まらぬほどの速さで連続して突きを放つ。敵の必殺技などを防御したときはすかさず連打。この技をだしている間は，足元がスキだらけなので，足払いなどに注意。

スライディング ↘＋強キックボタン



体操選手ならではの瞬発力で，敵の足元にスベり込む。相手にとって，トッサには防御しにくいイヤな技だ。敵の着地する瞬間を狙おう。気合い弾を避けるのにも使える。

■ 圧倒的巨体で敵を押しつぶす

マーストリウス

Marstorius イタリア出身





プロレスにホレ込み，プロレスこそ世界一の格闘技であると信じて疑わない。それを証明するため，大会に参加した巨漢レスラー。

スピードこそないが，平均を大幅に上回る体重と，計り知れないパワーとを巧みに利用した技を多く使う。中でも「ダブルジャーマン」は圧巻。敵の技がとどかない位置からでも簡単に技に持ち込むことができ，しかも威力は絶大。これに比べたら他の三つの必殺技なんて，オマケにすぎないと言い切れるほどだ。

必殺技・特殊技

ダブルジャーマン

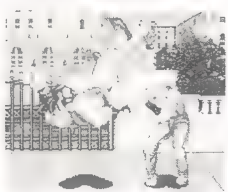
→↘↓↙← ＋中or強パンチボタン



マーストリウスのメイン必殺技。敵との距離がかなり開いていても，吸い込むように技をキメることができる。敵の攻撃を防御したあとに，すかさずレバーを半回転。3回この技をかければ，敵の体力はあとわずか。

ニールキック

←にため，→＋キックボタン



その巨体からは想像もできないような軽い身のこなしで宙返り。敵にキックをあびせる。だした直後から当たり判定があるので，敵の必殺技を防御した直後などに使うといい。ジャンプしてきた敵もこれで迎撃可。

ダッシュラリアット

←にため，→＋パンチボタン



敵に向かって一目散にダッシュ。全体重をかけたラリアットを当てる。これも敵との間合いをよくはかって，弱・中・強のボタンを使いわけるのがいいだろう。簡単に転ばされてしまうので足元には注意。

ムーンサルトプレス

↓にため，↑＋パンチボタン



空中で体を回転させ，敵の頭上から巨大なボディで体当たり攻撃。その場でクルリと回転という感じなので，意外に距離は届かない。敵がすぐ横にきてからだすように。敵の気合い弾などを飛び越えるのにも使える。

基本技&特殊技

レバー		ボタン	種類	近い場合	遠い場合
ノーマル		パンチ	弱	エルボー	掌打
			中	ヘッドバット	逆水平チョップ
			強	ラリアット	脳天チョップ
		キック	弱	ストンピング	ローキック
			中	チキンシンク	ミドルキック
			強	延髄蹴り	ソバット
しゃがみ		パンチ	弱	斜めチョップ	
			中	逆水平チョップ	
			強	垂直チョップ	
		キック	弱	ローキック	
			中	ローキック	
			強	ローキック	
ジャンプ	垂直	パンチ	弱	エルボードロップ	
			中	チョップ	
			強	チョップ	
	ななめ		弱	エルボードロップ	
			中	ボディーアタック	
			強	クロスチョップ	
	垂直	キック	弱	ニードロップ	
			中	ドロップキック	
			強	ギロチンドロップ	
	ななめ		弱	ジャンピングニー	
			中	ドロップキック	
			強	ソバット	
つかみ	←→	パンチ	中・強	ジャーマン	
特殊技	→↘↓	パンチ	中・強	フロントスープレックス	

弱点 両足首



使用不可

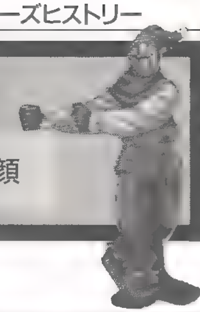
素早い動きで敵を圧倒

クラウン

CLOWN

出身地
不明

弱点　顔



地方巡業をつづけるサーカス団の一員なのだが，女言葉を使う〈おかま〉でもある。ピエロとしての鍛錬から生まれた回転しながらの体当たりとトランプを相手に投げつける攻撃の２大必殺技により，NO.2の座におさまっている。

素早い回転体当たり，ジャンプ力を活かしたアクロバット攻撃，踊るようなダンス攻撃などもからめ，スピード感あふれる動きでプレイヤーを惑わす。

クラウンの主な攻撃



ここを狙え!



▲回転攻撃をしてきたときに，すかさず対空攻撃・飛び道具で迎え撃つ。これが対クラウンの基本的な戦いかただ。そのためにも，どんなタイミングで回転してくるか，どんな技で対抗できるのかを知っておこう



使用不可

伝説の武道家はあの人だった!

カルノフ

KARNOV

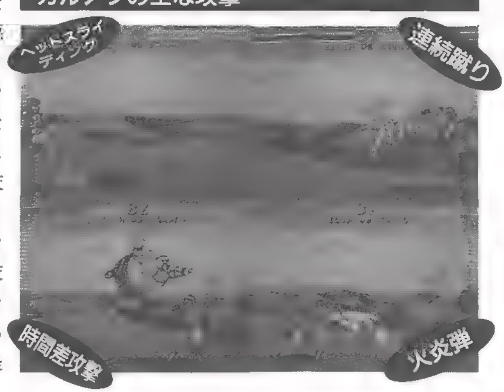
ロシア
共和国出身

弱点　ターバン

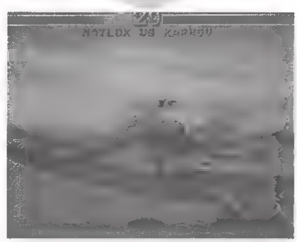


本名『ジンボロフ・カルノフスキー』。15歳の頃からすでに村一番の怪力自慢として名をトドロかせていたが，することは悪事ばかり。ある日村の神殿の神像を破壊してしまったため，神の怒りに触れてしまい，天上界の召使いをさせられることになった。しかし，天上界の金銀財宝を独り占めにしたあげく，再び己の怪力を試すために大会に出場。常勝無敗の帝王として君臨する。

カルノフの主な攻撃



ここを狙え!



▲まったくスキがないように思えるカルノフだが，ヘッドスライディング後と，連続蹴りの着地の瞬間，この２か所が狙いどころ。すかさず足払いで転ばそう。それまではひたすら防御し，チャンスを待て！

ファイターズヒストリー Ending Gallery





レイ・マクドガル

出身国	アメリカ
職業	刑事
生年月日	1967年3月21日
年齢	25歳
星座	牡羊座
血液型	B型
身長	185cm
体重	92kg
好きなもの	カレーライス，ハンバーガー，コーヒー
嫌いなもの	タバコ，医者



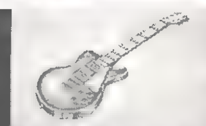


リュウ・フェイリン

出身国	中国
職業	京劇女優
生年月日	1966年11月1日
年齢	26歳
星座	蠍座
血液型	O型
身長	169cm
体重	？
スリーサイズ	B84 W53 H83
好きなもの	強くて美しい自分，杏仁豆腐
嫌いなもの	爬虫類





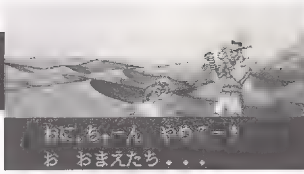


カノウ・リョウコ

出身国	日本
職業	高校生
生年月日	1977年1月21日
年齢	16歳
星座	水瓶座
血液型	B型
身長	157cm
体重	56kg
好きなもの	柔道，とんかつ，祖父（嘉納厳五郎）
嫌いなもの	不真面目な人，シイタケ

出身国	イギリス
職業	ミュージシャン
生年月日	1968年7月12日
年齢	24歳
星座	蟹座
血液型	O型
身長	172cm
体重	60kg
好きなもの	自分が出演するライブ，伝説のギター
嫌いなもの	ヘビーメタル，ピクルス

サムチャイ・トムヤムクン







出身国	タイ
職業	ムエタイ選手
生年月日	1971年11月11日
年齢	21歳
星座	蠍座
血液型	AB型
身長	190cm
体重	77kg
好きなもの	幼い兄弟たち，クイテウ（タイの麺類），ワイクル（神に捧げるタイの踊り）
嫌いなもの	貧乏，弱い対戦相手

リー・ティエンドー

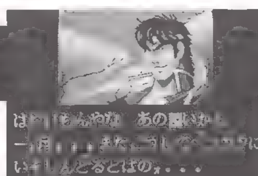


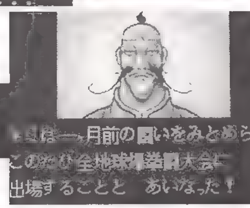


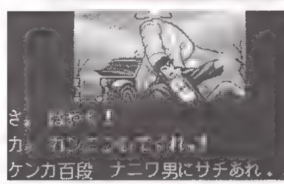


出身国	中国
職業	船頭
生年月日	1965年8月14日
年齢	28歳
星座	獅子座
血液型	A型
身長	175cm
体重	75kg
好きなもの	シイタケ，自然，自己鍛錬
嫌いなもの	電話BOX，功夫を知らない者

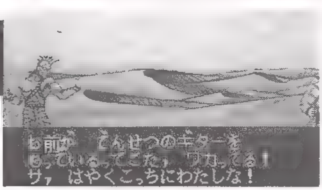
ミゾグチ・マコト

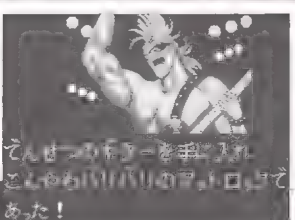






マットロック・ジェイド





出身国	日本
職業	高校？年生
生年月日	1966年1月1日
年齢	27歳
星座	山羊座
血液型	B型
身長	188cm
体重	95kg
好きなもの	牛丼，浪花恋しぐれ，千絵（彼女）
嫌いなもの	学問，いちびっているヤツ

ジャン・ピエール

出身国	フランス
職業	ソルヴォンヌ大学研究員（体操選手）
生年月日	1969年9月15日
年齢	23歳
星座	乙女座
血液型	AB型
身長	183cm
体重	63kg
好きなもの	クロワッサン，バラサラダ，エスプレッソコーヒー
嫌いなもの	サムチャイ（貧乏臭いので），犬のクソ（汚らわしいから）





マーストリウス





出身国	イタリア
職業	プロレスラー
生年月日	1969年6月9日
年齢	43歳
星座	双子座
血液型	O型
身長	203cm
体重	140kg
好きなもの	レスリング，ネコ，スイカ，トレーニング
嫌いなもの	プロレスをバカにする者，プロレス以外の格闘技

クラウン

出身国	？
職業	ピエロ
生年月日	1960年8月29日
年齢	32歳
星座	乙女座
血液型	A型
身長	179cm
体重	64kg
好きなもの	たくましい男，トランプ占い，料理（野菜が中心），エステ
嫌いなもの	肉の脂身，夜ふかし（肌アレが気になるので）

カルノフ



出身国	ロシア（クリアミナ国）
職業	元・神の召使い
生年月日	？
年齢	？
星座	？
血液型	？
身長	167cm
体重	98kg
好きなもの	ケンカ，金銀財宝，権力，ハシゴ
嫌いなもの	農作業，神様，懲りない挑戦者





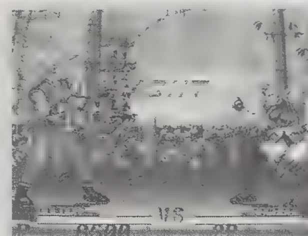
●発売元：コナミ
●アーケード版：93年6月発売
●移植データ：PCエンジン（コナミ／発売日未定／価格未定）

マーシャルチャンピオン

真のチャンプを目指してトーナメントを勝ち進め!

試合ルール

プレイヤーは10人のキャラクターの中から１人を選び，異種格闘技世界選手権大会に出場，優勝を目指す。試合は３本勝負で行ない，お互いの技を駆使して体力を奪い合って先に相手の体力をなくしたほうが1本。２本先取したほうが勝ちとなり，つぎの挑戦者へと進むことができる。



▲基本技・必殺技で相手の体力をケズっていき，相手の体力をすべてなくせば1本

▼先に２本先取したほうが勝ちとなる。負けるとこんなメッセージが……

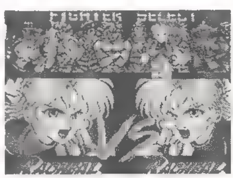


選べるキャラは10人

世界各国から集まった総勢10名の強者たちは，個性あふれるヤツばかり。格闘マニアや，忍者，元傭兵部隊隊員といった，いかにも手強そうな連中から，お酒好きの仙人，キョンシーのような謎の男，元歌舞伎役者，といった何が飛びだすかわからない奇妙なキャラまで――プレイヤーはこの中から１人を選び，それぞれの技を使いこなして闘っていくのだ。

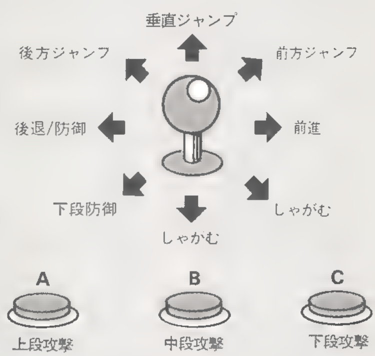


▲個性的な10人の戦士の中から１人を選んでゲーム・スタート



▲同じキャラ同士の対戦も可能だ。そのときは片方の色が変わる

操作方法



試合はトーナメント方式で進行する

試合の進行は，格闘ゲームとしては珍しいトーナメント方式だ。

トーナメント表の最下段に並ぶのは８人。プレイヤーが自分のキャラを選ぶと，表の左下にその戦士の顔が表示される。そして，残りの７人はまったくのランダムで決定されるのだ。だから，他のゲームのように，どのキャラのつぎに誰がくる，といったことはまったくわからない。対戦相手は本当に運まかせ。

そして，試合を順調に勝ち進んでいくと，計３回勝てば優勝ということになる。しかし，「なんだ，それなら簡単だ」とアマく見てはいけない。１試合が終わるごとに，必ず予定外（？）の挑戦者が登場し，プレイヤーに挑戦してくるからだ。だから，優勝までに戦う相手は，結局計６人ということになる。トーナメント表だけを見て，安心はできない。



▲トーナメント表。自分以外の７人はランダム（乱数）に位置が決められる



▲試合後に突然乱入者が。表以外にも戦わなければいけない敵が登場する

敵の武器を奪え！

『マーシャルチャンピオン』で，他の格闘ゲームともっともちがう部分をあげるとするなら，「敵の武器を奪って使える」という点だ。

試合中，刀，ヤリ，ハリセンなど，武器を持っている敵をなんらかの攻撃で転倒させる。すると，相手の持っていた武器類は，手を離れて地面に落ちるのだ。ここですかさず，その落ちている場所に行って，下方向にレバーを入れる。そうすれば，落ちていた武器は，もう自分のキャラのものとなる。これで武器奪取が成功だ。

素手で戦っていたキャラが武器を手にすれば，リーチが長くなり，今まで届かなかったところへも，攻撃できるようになる。これで今まで以上に戦いやすくなるのはまちがいないぞ。

だが，逆もありうる。自分が武器を手にしたキャラを選んだ場合，敵に転倒させられたら当然，こちらの武器が手から離れてしまうのだ。このとき，自分の落とした物をすぐに拾うようにしよう。でないと，自分はいつまでも素手のまま戦うことになり，大幅な戦力ダウンとなってしまうからだ。

もしも武器を敵に奪われてしまった場合は，あわてず，敵のリーチが長くなったことを頭に入れながら闘いをつづけ，なるべく敵を転倒させられるような技を仕掛けていこう。運よく転倒させられれば，再び，武器を奪い返すチャンス！

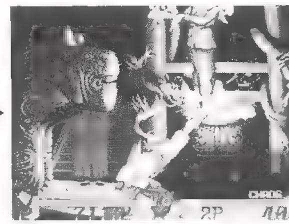
このように，うまく使えば強い味方となる武器システム。最大限に活用していこう。



▲まず武器を持っている敵を，下段攻撃や必殺技などで転倒させる。すると相手の持っている武器が地面に落ちるのだ



▲そして，敵の落とした武器のそばで，レバーを下方向に入れる。これでもうこの刃物はキミの物だ



▲武器を手にすれば，攻撃範囲が広がる。逆に，武器を手放した相手は，イッキに不利になる。ユニークなゲーム・システムだ

ついに登場!! これが最後のボス「サラマンダー」だ!



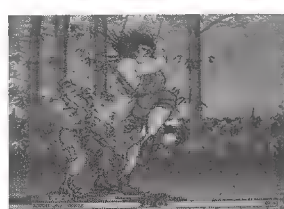


SALAMANDER

国籍：？　身長：245cm
体重：120kg　年齢：33歳（1月30日）

ホイの一番弟子だったが，強くなるにつれて，悪の心が芽生えてきた。あまりの残虐さにホイは破門を命じたが，その才能から武道会に優勝し，大会そのものをも乗っ取ってしまう。武道会では，毎回出場者の気に入った技を会得しては，優勝者に対して挑戦し試していた。悪党ではあるが，それなりの才能の持ち主である。

見事，トーナメント最後の敵を倒し，優勝決定！……しかし喜ぶのはまだ早い。じつは，まだ倒さなければならない相手がいる。それがこの“サラマンダー”だ。この男，今まで戦ってきた相手とは明らかにレベルがちがう。なにせ『マーシャルチャンピオン』に登場する10人の全必殺技を自由に使いこなすのだ。こんなヤツを相手に，キミは勝てるか？



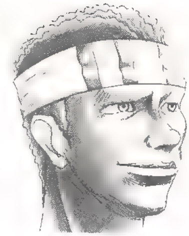
▲全10キャラの必殺技と，尋常でない素早さを兼ね備えた最強の男，サラマンダー。いかにもコナミのゲームらしいネーミング



さるアフリカの誇り高き部族の中でも，若手NO.1の実力を持つ生粋の戦士。野生動物を守るために密猟者と戦う毎日だが，今回は自分の部族の強さを世界に知らしめるため大会に挑む。リーチの長いヤリ攻撃が魅力のキャラ。

部族の強さを世界に!

マハンバ



——MAHAMBAH

国籍：アフリカ　　身長：165cm
体重：55kg　　年齢：27歳（2月19日）

サバンナトルネード

→↓↘＋上段ボタン



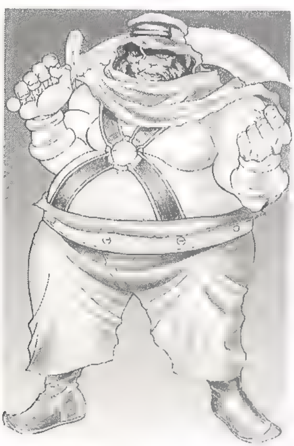
急回転しながら飛び上がり，敵を空高く突き上げる。ななめに飛び上がるので，なるべく敵を引きつけてから撃つようにしよう。落ちるときも当たり判定がある。

パンサークロー

↓にため，↑＋中段ボタン



真上にジャンプし，敵の頭めがけて飛びかかる。飛び道具を連射されているときや，画面端に追いつめられたときなどは，これで反対側に逃げよう。



彼の切れ味鋭い半月刀の前では，どんな強靱(きょうじん)な肉体の持ち主でも地面をなめることになるだろう。見かけによらずかなりの色男で，美人の妻が5，6人もいるが，子宝にも恵まれてしまい，養っていくのが今となっては悩みの種。強い必殺技と鋭い半月刀のおかげで，接近戦には強い。

アラビアから来た色男

アヴゥ



——AVU

国籍：サウジアラビア　　身長：160cm
体重：100kg　　年齢：43歳（1月5日）

アラビアンバーナー

↓↘→＋中段ボタン



敵に向かって火炎放射。炎をだしている時間も長く，攻撃判定もかなり広いので，ジャンプしてきた敵などを撃退するのに最適。いつでもだせるようにしておくべし。

アラビアンドリル

←にため，→＋中段ボタン



体を横にして，回転しながら突っ込んでいく必殺技。敵をイッキに画面端まで追いつめ，ガンガンと体力を奪い取ることができる。着地の瞬間にスキがあるので要注意。



父は，今回出場するはずだった覆面レスラー・デストマホーク（本業のほうのチャンピオン防衛戦のため出場辞退）。５歳の頃から練習を重ね，国内ではいろいろな大会に出場していたが，この大会が彼女の世界デビュー戦となる。ジャンプ力はあるが，独特なクセのあるキャラ。慣れれば強い。

宝石が大好きな女の子
ティティ
TITI



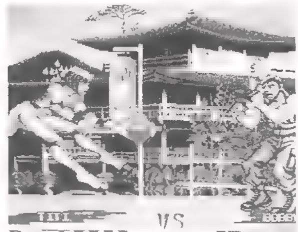
国籍：エジプト　身長：174cm　体重：？
年齢：17歳（9月30日）　B80,W58,H83

ダブルクロス
↓にため，↑＋中段ボタン



まず敵を踏み台にしてジャンプし，空中で反転してもう一度敵のほうへ飛んでいくという二段技。敵の位置がよければ，着地まぎわにもダメージを与えられる。

ナイルスター
↓↘→＋中段ボタン



大きな宝石型の弾を相手めがけて撃ちだす。発射するのにやや時間がかかり，弾のスピードも遅い。相手に発射のスキを狙われないように。連射はなるべく避けたい。



傭兵部隊出身。彼がメリケンサックを手放したところを見た者はいない。貧困層の生まれで，ケンカが趣味。金に対して，異常とも思える執着心がある。気合い弾の力が強く，遠距離攻撃に優れたキャラクター。

金のためなら手段は選ばねえ！
ボビー
BOBBY



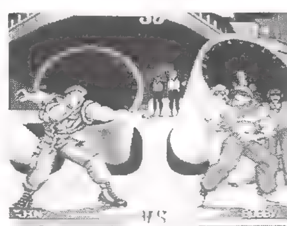
国籍：アメリカ　身長：183cm
体重：86kg　年齢：31歳（2月7日）

ブラッディスクリュー
↓↙←＋中段ボタン



片足を高くあげ，回転ジャンプしながらのキック攻撃を行なう。回転中はつねに攻撃判定があるので，対空攻撃にいいが，着地した瞬間が投げ返されやすいので注意。

ヘルスラッガー
↓↘→＋中段ボタン



腕から発射する気合い弾。連射もでき，弾のスピードも速い。連射で敵を追いつめ，ジャンプしてきたら「ブラッディスクリュー」――このパターンでOKだ。



曲がったことが大嫌いな熱血漢。空手，少林寺拳法など，いろいろな格闘技をマスターしようとしている。自称硬派なので彼女イナイ歴26年。じつは今回出場しているホイの弟子である。趣味は世界のプラモデル集め。もっともノーマルで，標準的な戦闘力を持ったキャラクターだ。

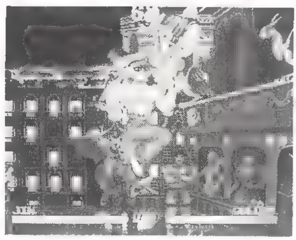
空手，拳法なんでもこいの格闘マニア
ジン



JIN・陣

国籍：日本	身長：172cm
体重：70kg	年齢：26歳（7月24日）

天牙連拳
➡⬇↘＋上段ボタン



敵をはるか上空までイッキに突き上げる技。ほとんど真上にジャンプという感じなので，なるべく敵が近くにいるときに使うこと。はずれたときの敵の攻撃が怖いぞ。

鳳凰拳
⬇↘➡＋中段ボタン

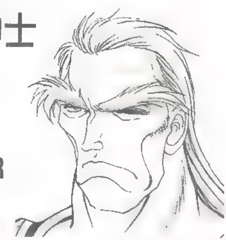


胸部から鳳凰の形をした気を発射する飛び道具。これを連射し，敵がジャンプしてきたら，もう一つの必殺技「天牙連拳」で迎え撃つ。これがジンの基本的戦法だ。



百戦錬磨のスゴ腕ファイター。合気道の達人でもあり，数々の華々しい戦歴を持つ。三節棍を持たせると右にでる者はいない。非常に長いリーチが魅力で，総合能力の高いキャラ。小鳥を愛するという優しい一面も持つ。

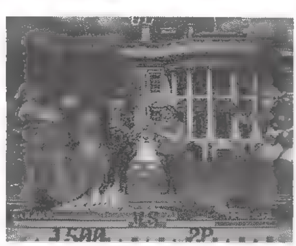
三節棍を持った心優しき紳士
ゴルドー



GOLDOR

国籍：フランス	身長：203cm
体重：80kg	年齢：37歳（2月9日）

ゴルウェーブ
⬅にため，➡＋下段ボタン



腕を大きく振り，地上をはう空気の波を作りだす技。これが当たれば，敵を転倒させられる。空中を飛んでくる敵の飛び道具とは，行きちがいになるので注意。

ゴルバリア
中段ボタン連打

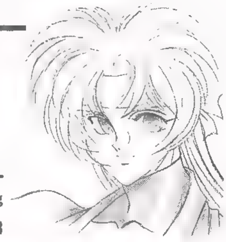


激しく腕を動かして，気のバリアを作る。射程距離が短いので，敵が突っ込んできたときなどに使おう。敵の飛び道具も，ほとんどこれで防御することができる。



幼い頃からアメリカ忍者の修行をつんでおり，かなり腕も立つ「くの一」。そんな彼女に忍びの道を捨てさせたのは，体術の訓練中に目覚めた格闘家としての誇りだった。より強い対戦相手を求めて脱走し，追われの身ながらも大会にエントリー。動きが素早く，跳躍力に優れた女戦士。

アメリカ出身のくの一
レイチェル
RACHEAL



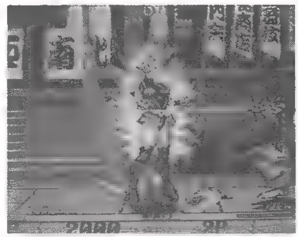
国籍：アメリカ　身長：179cm　体重：？kg
年齢：23歳（1月31日）　B90,W60,H93

シャドウアタック
←にため，→＋中段ボタン



青い残像を残しながら敵に体当たり攻撃を仕掛ける。自分の体から残像まで，幅広く攻撃判定があるので，タイミングよく技をだせば，上から落ちてくる敵も撃墜可能。

火とんの術
中段ボタン連打



体を燃えあがらせ，触れるものすべてを焼き尽くす。その場で燃えるだけなので，敵の攻撃を読んで，飛び込んできそうなときなどにボタンを連打しよう。



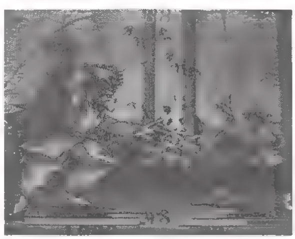
元歌舞伎の人気役者。「歌舞伎は格闘技だ！」と主張する彼は，華麗な舞と強力ハリセンで大会制覇を狙っている。元役者といっても，時折見せる格闘センスはなかなかのもの。そのハリセンをくらったら，かなりの強者でも，まともに立ってはいられないほどだ。体が大きくパワーのあるキャラクター。

歌舞伎の舞で敵を倒す
ゼン
ZEN



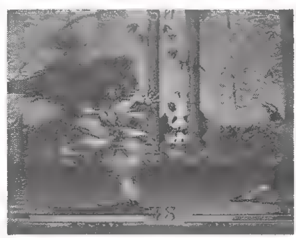
国籍：日本　身長：181cm
体重：85kg　年齢：30歳（2月28日）

くもの糸
↓↘→＋中段ボタン



手から糸をだし，相手に飛ばす技。敵が離れているときは，この攻撃を連射。敵がジャンプしてきたら，上段ハリセン攻撃か「こまの舞い」で追撃しよう。

こまの舞い
←にため，→＋中段ボタン



舞うように回転し，敵へと迫っていく体当たり技。回転中は敵側だけでなく，反対側まで幅広く攻撃判定があるので，タイミングよく技をだせば対空兵器にもなる。



中国拳法全般の達人。じつは仙人である。山奥でひっそりと暮らしていたが，好物の焼酎を買うついでに大会にエントリーした。賞金を当てにして，すでに山ほど焼酎を買い込んでしまったので，何が何でも優勝しなければならない。フットワークが素早く，基本技も使いやすいコミカルなキャラ。

お酒が大好きな仙人

ホイ



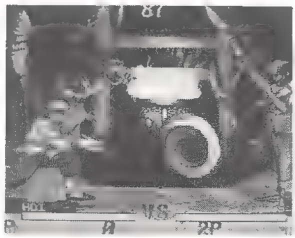
HOI

国籍：中国　　身長：160cm

体重：48kg　　年齢：102歳（1月9日）

真空拳

←にため，→＋中段ボタン



真空のかたまりを作りだし，相手に投げつける技。これに当たった敵は，激しく回転し，転倒させられてしまう。タメのタイミングをおぼえれば素早く連射できる。

昇猿脚

→↓↘＋上段ボタン



体を逆さにし，回転しながら勢いよく飛び上がる技。前方にせりだすように飛び上がるので，敵との距離がちょっとぐらい開いていてもOK。敵が技をだす瞬間を狙え。



ヤツは本当に人間なのだろうか？そんな疑問を抱かずにいられない謎の男。戦いだすと，誰にも止めることができない残虐さを見せはじめる。人間離れしたその身のこなしは，現存するいかなる格闘技にも当てはまらず，敵を寄せつけない。両手の鉄の爪はナイフのように研ぎすまされている。意表をついた連続攻撃が得意。

人間離れした技で敵を惑わす

ケイオス



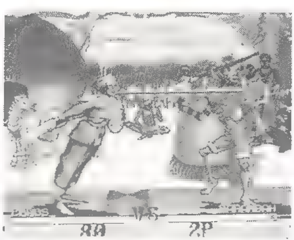
CHAOS

国籍：香港／中国　　身長：185cm

体重：？kg　　年齢：？歳（8月16日）

カメレオンアタック

↓↘→＋中段ボタン



赤く燃える舌を突きだし，敵を貫く技。舌が長く，かなり離れている相手にも届く。ティティの「ナイルスター」のような飛び道具は，下をすり抜けてくるので注意。

百烈突拳

中段ボタン連打



素早い突きを繰り返す。敵が至近距離にいるとき，または落ちてきたときなどは，すかさずボタンを連打しよう。武器を手にしていないときは射程距離も半減する。



●発売元：ナムコ
●アーケード版：93年 3 月発売

ナックルヘッズ

全世界熱狂中のテレビ番組にて優勝せよ!

舞台設定

舞台となるのは21世紀のアメリカ。この時代。全世界でひとつのテレビ娯楽番組がブームになっていた。そのプログラムの名は“ナックルヘッズ”。

ゲーム形式で行なわれるこの番組は，世界中から強者を集め，闘わせ，誰が勝ち残るかを競うというもの。そして，ゲームの勝者にはこの上ない名誉と，巨額の賞金が与えられる。ギャラリーもまた，これに金を賭け，一獲千金を狙うのだった。

試合ルール



◀体力ゲージの横のハートがプレイヤーの残数。体力がすべてなくなると一本とられ，ハートが1個減ってしまう



▼先に相手のハートを二つ奪ったほうが勝ち。時間切れの場合は残り体力での判定に

1人の対戦相手につき，プレイヤーに与えられたチャンス(残数)は二つ。お互いの技を駆使して闘い，早く体力がなくなったほうのプレイヤーの残数が一つ減る。先に相手の残数を二つ減らしたほうが勝者となり，つぎの試合に進むことができる。

気をタメるのが基本

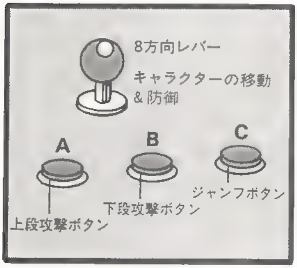
『ナックルヘッズ』で大事なのは，気をタメること。気をタメるというのは，上段攻撃ボタン，あるいは下段攻撃ボタンを押したままにしているということだ。

タメをはじめると，しだいにキャラクターの周りのオーラが大きくなり，ボタンをはなすか，他方の攻撃ボタンを押せば攻撃にうつる。タメたときの攻撃は，ボタンを押していた長さにより3段階に分かれていて，各々の段階によって攻撃力や攻撃方法などが変わってくる。言うまでもなく，タメの時間が長いほど，攻撃時の威力が大。もっとも気をタメた段階だったら，技を防御されても，必殺技と同じように相手の体力をケズることだって可能だ。

試合中は，ただ何もせずに立っているということを極力減らし，なるべくどちらかのボタンを押したままにして，気をタメておくように心がけよう。

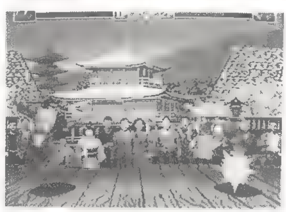


◀オーラの大きさで気のたまり具合いがわかる



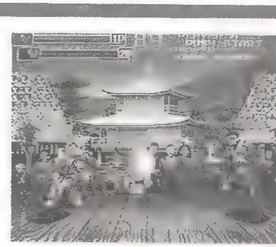
気をタメれば……

技のリーチが長くなる!



◀基本技や必殺技が届く距離が長くなる。たとえばフジオカの「鷹舞空裂斬」。タメてからだせば画面の端にいるキャラにも届く

攻撃の威力も倍増！



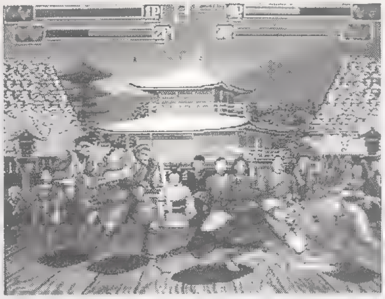
▶そして，技の攻撃力も高まり，相手に与えるダメージも大きくなる。飛び道具の場合は，弾も大きく，スピードもより速く

『ナックルヘッズ』は4人同時プレイが可能だ

このゲームは，対戦型格闘ゲームとしては，史上初の4人同時プレイが可能。4人でプレイのできるキャビネット（筐体）に入っていれば，最高4人までのバトルロイヤルが楽しめる。

3人以上でプレイしたときは，今まで平面上で戦っていたものに奥行きが加えられ，レバーの上下で自由に，前後に行ったりきたりができるようになる。

ただし，この場合，プレイヤーは，つねに相手の方向を向いているわけではなく，二人に囲まれるような状況になったときには，レバーが入っている方向を向くようになっている。操作感覚が通常時と少々異なってくるので注意しよう。



◀4人同時プレイの画面。フィールドに奥行きが加えられ，前後に行ったりきたりが可能になる。こうなると混戦は必至。手を組んで一人を集中攻撃なんてことも

▼もちろん全員同じキャラを選ぶこともできる。どの色が自分のキャラだかおぼえておかないと，アトで大変な目にあうぞ

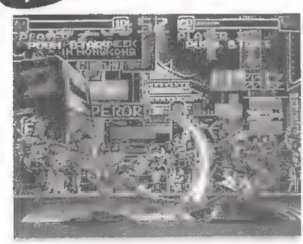


1人プレイ(対CPU)には2周目がある!

CPUを相手に戦っていくとき（1人プレイ）も，他の格闘ゲームとはちがう要素が用意されている。

まずは，自分のキャラ以外の5人と1対1の対戦をする。ここまでは普通だが，なんと，1対2で戦いを繰り広げる“2周目”が用意されているのだ。1人でプレイしていても，多人数プレイのあの混戦模様を味わえるぞ。

1周目 全5キャラと対戦





▲自分の選んだキャラクター以外の敵と1対1で戦っていく。全5ステージ。こんなところで苦戦しているようでは，まだまだアマイぞ。明日のために他のキャラの特徴もつかんでおこう

2周目 1対2で対戦





▲プレイヤー1人でコンピュータの2人を倒さなければならない。2周目は奥行きが加えられるので，1周目とはちがう闘いかたが要求される。投げをメインに戦っていくのがいいだろう。この1対2が3ステージ繰り返される

ラストボス 金色の自分と対戦





▲そして，いよいよ最後ステージ。ラストボスはなんと金色に光輝く自分自身だ！使う技も，もちろん同じ。キミがどこまでそのキャラを知りつくしているのかが試される。優勝は近いぞ，ガンバレ！

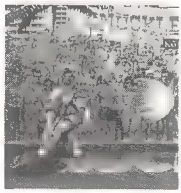


父にかわって俺が稼ぐ!
ロブ・ビンセント
Rob Vincent

DATA
国籍：アメリカ
性別：男
年齢：28歳
武器：トンファー

自分の立場に満足していない，大財閥の一人息子。突如（とつじょ），父の会社が経営危機に見舞われ，家業を継ぐことに疑問を感じつつも，父と家族のため，この巨額賞金の手に入る格闘大会にエントリーする。接近戦に強く，オールラウンドに闘えるプレイヤー。

ブラストウェーブ ←にため，→＋AorBボタン



◀気をタメて腕の先から発射する気合い弾。ラクに連射でき、しかも強力

アッパーカット →↓↘＋Aボタン

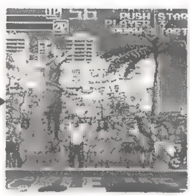


◀ジャンプで飛び込んできた敵にはコレで対処。コマンドがおなじみといえば、おなじみのような……

スパイラルカッター ↓↑＋AorBボタン



▶



◀腕を横に広げ，回転しながら垂直上昇。周囲の敵をなぎ倒す。敵に囲まれたときなどに威力を発揮。相手がジャンプしてきたときなどに使っても，効果は抜群だ。コマンドが簡単なのもありがたいし，エコーのかかったかけ声もポイント高し

スライディング ↓↘→＋Bボタン



◀相手の足元に滑り（すべ）込む。気合いをタメていれば距離が伸び、相手を転ばすこともできるようになるぞ



はびこる悪は俺が斬る!
タケシ・フジオカ
Takeshi Fujioka

DATA
国籍：日本
性別：男
年齢：24歳
武器：クサリガマ

警視庁勤務の特別麻薬捜査官。この大会の裏で大型の麻薬取引が行なわれているという情報を得たが，警察上層部からの捜査許可がおりず，自らの手帳と拳銃を置き，一選手として参加することを決意した。動きが素早く，遠距離攻撃が強い，扱いやすいキャラだ。

鷹舞空裂斬 ↓↘→＋AorBボタン



◀クサリガマを相手に飛ばす。射程距離に限りがあるが、気をタメれば、より遠くに飛ぶ

翔鷹斬 ↓↑＋AorBボタン



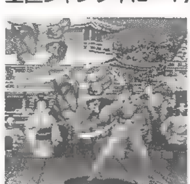
◀カマを持った腕を広げて垂直ジャンプ。上昇中だけでなく下降時も当たり判定がある

延髄切り ↑↗→＋Aボタン



◀片手をつき、相手の延髄めがけて蹴りを入れる。防御している敵にはガン、ガンと2回当たる

ジャンピング回転切り
垂直ジャンプ中に→＋AorBボタン



◀垂直ジャンプからの回転攻撃。敵を切れるのは回転しているときだけ。着地と同時に技がきれるので注意

ジャンプスライディングアタック
前方ジャンプ中に↓＋AorBボタン



◀空中から敵の足元めがけてスライディング。これも気がタマっていれば敵を転倒させることができる

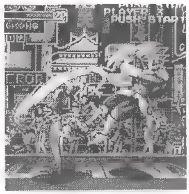


歌って踊れる格闘女優!?
クリスティーン・ミャオ
Christine Myao

DATA
国籍：中国(香港)
性別：女
年齢：18歳
武器：こん棒

香港を代表する世界的功夫アクション・スター。歌って踊れるハリウッド格闘女優（？）を目指している。自分の映画でのアクションはヤラセではないと主張し，実戦でも強いことを証明するためエントリー。リーチは長いが，破壊力・防御力にやや欠ける。

衝撃輪 ↓↑＋AorBボタン



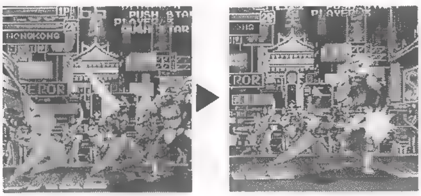
◀その場で回転し、衝撃の壁を作る。敵が近距離にいるときが絶好のチャンス。飛んでくる敵にも有効

百裂棍 Aボタン連打



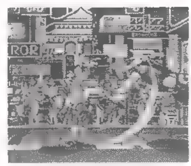
◀目にも見えないほどの速さで突きを繰りだす。接近戦で威力を発揮。リーチが短いのが難点か

潰頭棍 ←にため，→＋AorBボタン



◀棍棒を振り回し，痕跡を残しながら敵へと突っ走る。突進している間に，棍棒がヒットするのは2回。この2回のタイミングをおぼえてうまく使いこなそう。気によって距離が大きく異なってくる

下段回転アタック
↓↘→＋Bボタン



◀踊りを踊るように棍棒で大きな円を描く。前後かまわず大きな当たり判定がウリだ



ダブルトマホークを手にする海の男
グレゴリー・ダレル
Gregory Darrell

DATA
国籍：ノルウェー
性別：男
年齢：40歳
武器：ダブルトマホーク

バイキングの血を受け継ぐお父さん。海の男がゆえに大洋の放浪が長く，ついに妻に離婚を申し込まれてしまった。しかし，愛する家族のために，できる限りのことはしてあげたい，という気持ちから出場を決める。動きは鈍いが，接近した間合いでの攻撃力は一番。

ノルマンバースト ←→＋AorBボタン



◀腕を大きく開き、空気の渦を発生させる。当たり判定が左右両方にあるので、混戦時に便利な必殺技

タイダルウェーブ ↓↘→＋AorBボタン



◀両手のトマホークを振り上げ、衝撃波を作る。下から上へと当たり判定が大きく、敵の接近を許さない

真上ジャンプ切り ↓↑＋Aボタン



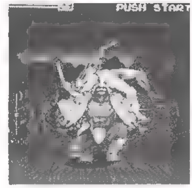
◀その場で浮き上がり、垂直にトマホークを振り降ろす。簡単にだせるので敵が飛びこんできたときに使え

突進 ←にため，→＋Aボタン



◀敵に向かって突進。鉄カブトをぶち当てる。端に追いつめられたときなどの打開策に。気で距離が変わる

フライングバックブリーカー
敵の近くで→→＋AorBボタン



◀敵の体を頭の上に持ち上げ、空高くジャンプして背骨折りを決める。敵の体力の半分近くを奪う強力な技



大自然のために，私は戦いつづける!

クローディア・シルバ

Claudia Silva

DATA	
国籍	ブラジル
性別	女
年齢	24歳
武器	オリハルコン・クロー

究極のエコロジスト。この大会で優勝して得た賞金で，アマゾンの森林を買えるだけ買い占めようと考えている。自然を愛する純粋な心だけで，ただ一人，巨大な敵と奮戦中。跳躍力に優れ，ジャンプ攻撃が多彩。しかし，地上での攻撃はそれほど強くない。

バック転蹴り

→↓↘+AorBボタン



◀バック転し、カカトで蹴りを入れる。クローディアの技はどれも攻撃幅が広い

コルコヴァードドロップ

↓↘→↗↑+AorBボタン



◀空高くジャンプし、ダイビング攻撃を仕掛ける。影を見て、攻撃点を見定めよう

ソバット

→↓↘+Bボタン



◀軽くジャンプしてのソバット。打点は意外と高く、ジャンプしてきた敵にも十分使える

リオグランデアタック

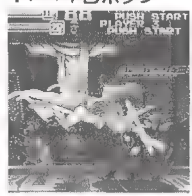
↓↑+AorBボタン



◀体を折り曲げて宙返り。だしかたも簡単、連射もできるので、敵の攻撃のスキを突いてうまく使おう

クロスチョップ

↑↗→+Bボタン



◀体をねじるように相手に飛び込みクロスチョップ。敵が遠いときは、ボタンを押して気をタメてから



イロモノで終わるか? 最強までいくか?

ブラット・ベイク

Blat Vaike

DATA	
国籍	ギリシャ
性別	男
年齢	?歳
武器	ハンマー

戦うことと，女のことしか頭にない男。好きなだけ大暴れできるうえ，優勝したら巨額の賞金が手に入るというおいしいショーに，彼が出場しないわけがない。一見，マヌケな色物キャラだが，秘められた強さは全キャラ中最高かも。防御力は文句なし。

マッドハンマー

←→+AorBボタン



◀狂ったようにハンマーを振り回す。敵が突っ込んできたときや、敵の意表を突きたいときに使うべし

ビーストアンガー

←にため，→+AorBボタン



◀回転しながら敵に向かって飛んでいく。着地後のちょっとしたスキがクセモノ

ハンマー落し

↑↗→+Aボタン



▶



◀ハンマーを力いっぱい振り降ろす。ハンマーの当たりが大きく，攻撃力も大きいので対空攻撃などに最適。ジャンプしてきた敵を狙い打て

ローリングアタック

↓↘→+Bボタン



◀体を丸め、地面を転がって敵に突進。敵を転ばすことができる。技に突っ込んでいかないよう注意しよう

ナックルヘッズ Ending Gallery



ロブ・ビンセント

タケシ・フジオカ

クリスティーン・ミヤオ

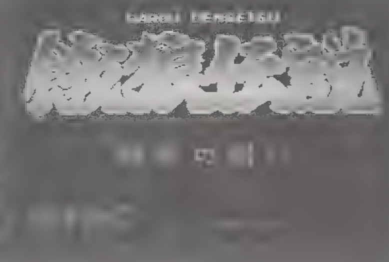
グレゴリー・ダレル


クローディア・シルバ
He just squandered it away and
did what he wanted day after day.
ブラット・ベイク
Then, what happened?


Programmer
Visual Designer
M.FukuChan
Logo And Graphic Designer
Cho Itoh
STAFF
CREDIT
Sound Compose
John Aihara
Fujioka
T.Morikawa
M.Hayashibara
E.Mitsuishi
Special Thanks
Wan Wan
KarinChan
All NAF Staff



餓狼伝説

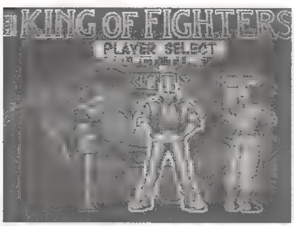


●発売元：SNK　●アーケード版：91年11月発売
●ネオジオ版（55メガ／23,800円）：91年12月20日発売
●移植データ：スーパーファミコン（タカラ／92年11月27日／9,800円）、メガドライブ（セガ／93年4月23日／8,800円）、X68000（魔法ソフト／93年7月23日／8,800円）、FM TOWNS（魔法ソフト／93年9月10日／8,800円）

奥行き&2対1格闘のオリジナル・システム 餓狼シリーズはココからはじまった!!

ストーリー

年に1度，サウスタウンの街で開かれる格闘家の祭典「キング・オブ・ファイターズ」。今年はこの大会に3人の男が参加しようとしていた。殺された父親ジェフの仇を探しつづけるケンカ屋，テリー・ボガード。日本に渡って古武術「骨法」を極めたテリーの弟，アンディ・ボガード。世界最強の男を目指す若きムエタイ戦士，東 丈。今，誇り高き狼たちの戦いがはじまる…。



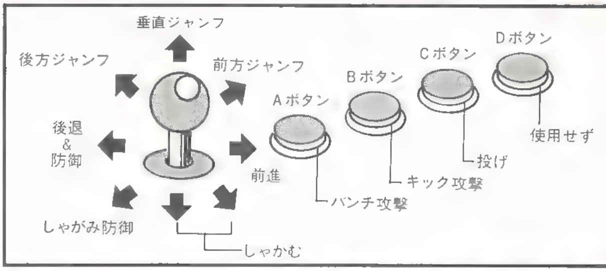
▲使用可能なキャラクターは3名。誰でクリアを目指すかは，キミしだいだ

操作方法

『餓狼伝説』の操作は8方向レバーに3ボタン。初期に発売されただけあって，対戦格闘ゲームの基本ともいえるシンプルな構成だ。

レバーは，上方向でジャンプ（ななめ上でななめジャンプ），左，右で通常の移動，下はしゃがみだ。また，相手が攻撃してきたときにレバーを反対方向に入れると防御ができる。

ボタンはA～Cそれぞれに，パンチ，キック，投げが対応している。パンチとキックは敵との距離によって技が変化する。投げは相手に密着していないとキマらない。このほか，特殊なレバー操作＋ボタンで，各キャラごとに強力な必殺技が使える。レバーを入れてから一瞬おいてボタンを押すくらいのタイミングがやりやすいぞ。

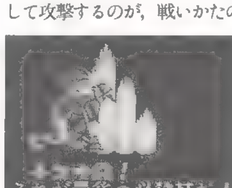


基本的な戦いかた

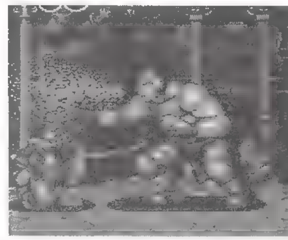
このゲームは，相手を先に2回倒したほうが勝ちとなる3本勝負。時間切れの場合は，体力が多く残っているほうが勝利者となる。

勝つために重要なのは，まず必殺技を確実に使えるようにすること。通常攻撃で勝ち抜くこともできなくはないが，なにしろ必殺技は当たったときのダメージがちがう。敵のガードの上からでも少しずつ体力をケズれるし，射程距離も長いものが多いから，攻撃のバリエーションも広がるはずだ。必殺技をメインにして，その間を通常技でつなぐコンビネーション攻撃ができるようになれば，勝利の日は近い。

それと，言うまでもなく「敵の技をおぼえること」も大切だ。特に『餓狼』では，他の格闘ゲーム以上に個性的な戦いかたをする敵が多い。逆立ちして攻撃するヤツ，いきなり狂暴化するヤツ，こちらの攻撃を受けてそのまま投げるヤツ……一度くらった技は決して忘れず，そのスキを突くようにして攻撃するのが，戦いかたの基本だ。



◀各キャラは四つの個性的な必殺技を持つ



▲奥のラインで戦う2人。ライデンの使うライン移動ボディアタック攻撃は脅威だ

奥行きを使え

行動可能なラインが画面の奥と手前に二つあり，それを行ったりきたりしながら戦えるのも『餓狼』の特徴だ。

とはいえ，敵が使ったときに利用できるだけで，自分からライン移動できないのがツライところだが，うまく利用すれば間合いの調節に役に立つ。

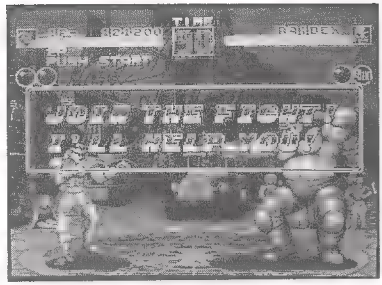
操作はレバーの上（手前ラインから）か下（奥から）でライン移動，攻撃ボタンで相手への飛び蹴りとなる。



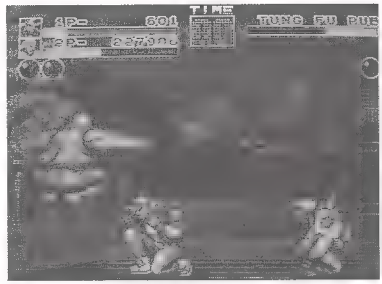
▲奥のラインのない面もある。奥に飛ばされると，観客に突き飛ばされて戻ってくる

2対1プレイが熱い!

最近の格闘ゲームの例にもれず，『餓狼』にも人対人の対戦モードがある。コンピュータと戦うのとはちがう戦法・駆け引きが必要になるのでこれはこれで楽しい。だけど，さらにおもしろいのが，2人目の乱入時に行なわれる，敵キャラとの2対1の変則マッチだ。通常はパターンにハメて倒すしかないような強力な敵に対して，2対1ならば，味方の状態を判断しつつ，的確な技を選んで戦うことができる。うまくやれば，飛び蹴りと足払いによる上下段同時攻撃や，相手の左右に分かれての挟み打ち攻撃など，必殺技にも負けない圧倒的な共同攻撃の快感を味わえるのだ。しかし，2人の息が合わなければ，後ろのヤツが前のキャラを押したりして，単なる足の引っ張り合いにしかならない。「力を合わせて一緒に戦うこと」の楽しさを感じさせてくれるモードなのだ。



▲プレイ中に誰かが乱入すると，このような画面が表示されて……



▲2対1の対戦になる。連係プレーさえできれば，圧倒的に有利になるぞ



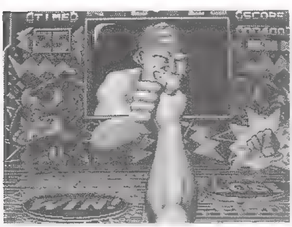
▲こちらは通常の対戦シーン。普段は使えない必殺技が，有効に使えたりする

餓狼伝説・エンディングへの道

ダック・キングからタンフールーまでの4人を好きな順に倒し，つづいてホア・ジャイ，ライデン，ビリーと戦う。そして最後にギースを倒せば，『餓狼伝説』はエンディングを迎える。

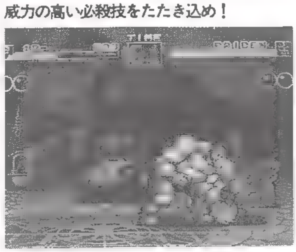
けれども，そう簡単にエンディングが見られるほどアマくはない。ダック・キングとライデン，ギースはかなり強力な壁となるはずだ。いざとなれば友人の乱入を頼んで2対1でたたきつぶす手はあるが，ライデンは2人がかりでも負けかねないし，ギースに至っては乱入自体ができない。気長にプレイするしかないだろう。ちなみに，ステージの合い間には2面ごとに必殺技の紹介と，腕相撲のボーナス・ゲームがある。とにかく連射だ!


▲1面ごとにギースのセリフがはさまれる



▲腕相撲によるボーナス・ゲーム。どこかで見たようなプロレスラーがお相手だ

▼ライデンはかなり厳しい壁になるだろう。威力の高い必殺技をたたき込め!

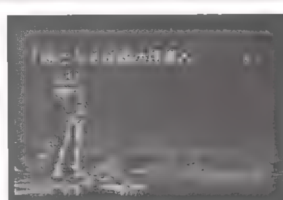


最強の敵・ギースを倒すと……



主人公たちに敗北し，ビルから蹴り落とされるギース・ハワード。世界最強の座が入れ替わり，一つの戦いが終わった。そして，物語は「餓狼伝説2」へとつづく……





マーシャル・アーツ＋ケンカ殺法の男

テリー・ボガード





相手の飛び蹴りを警戒しつつ，飛び蹴りや必殺技で接近戦に持ち込み，キックやパンチを数発打ち込んで再び間合いを離す。飛び道具は牽制（けんせい）か，ジャンプした相手の着地点を狙って使う。──テリーのみならず，３キャラ全部に共通した基本戦法がコレだ。ひたすらしゃがみ攻撃・防御に徹する方法もあるが，あまりオススメできない。

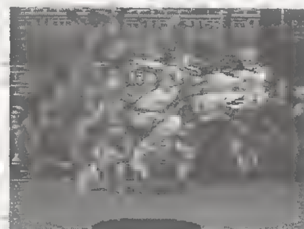
テリーの戦いかたとしては，蹴りやパンチを有効に使って敵を牽制しつつ，ここぞというところでバーンナックルとクラック・シュートをうまく使い分けたい。パワー・ウェーブは横の当たり判定が広いので，遠距離用の対空兵器に使えるぞ。

基本技＋特殊技一覧

	近距離	中距離	遠距離
Aボタン	ボディブロー エルボー	フック ジャブ	ストレート アッパー
Bボタン	ひざ蹴り	前蹴り	後ろ回し蹴り
ジャンプ時 Aボタン	ジャンプ 上昇 パンチ 下降 パンチ		斜めジャンプパンチ
ジャンプ時 Bボタン	ジャンプ 上昇 キック 下降 キック		斜めジャンプキック
しゃがんで Aボタン	下段突き		
しゃがんで Bボタン	下段蹴り		
進行方向に レバー＋C	投げ技（一本背負い）		

必殺技

バーンナックル　↓↙←＋Aボタン



しゃがんだ反動で強力なパンチを打ちだす。技のだしぎわにわずかなスキがあるが，それでも十分使える。通常技の届かない間合いから打ち込もう。

ライジング・タックル　↓にため，↑＋Aボタン



体を右回転させながら上昇していくというスゴイ技。一応対空技なのだが，タメが必要なこともあり，使いづらい。通常技のほうが数倍使いやすい気も……。

パワーウェーブ　↓↘→＋Aボタン



気合いをためて地面に拳をたたきつけ，炎を発生させる技。効果範囲が広いのが魅力。対空兵器としても利用できる。

クラック・シュート　↓↙←↖＋Bボタン



ななめ前に移動しながら繰りだす浴びせ蹴り。コマンド入力がやや難だが，対地・対空に使える便利な技だ。威力もあるから，相打ち狙いで使ってもいい。

日本の秘術，骨法の使い手
アンディ・ボガード





骨法独特の多彩な技を持つアンディだが，じつのところ使うべき技はただ一つ。斬影拳――これさえマスターすれば，コンピュータ戦だろうと対人戦だろうと，何とかなってしまうのだ。

予備動作なしに超高速で移動し，強力なヒジ打ちをたたき込む。ガードされたら下段突きや払い蹴り（足払い）で突き放し，また打ち込めばいい。コンピュータ戦の場合，敵の起き上がり際に打ち込むだけで勝てるくらい強力な技なのだ（棒使いのビリーと，受け投げを持つギースには効きにくいが）。

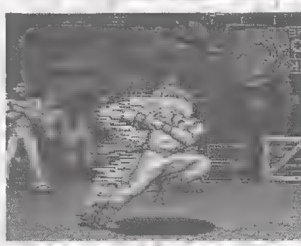
余裕がある人は，飛び蹴りやパンチを混ぜた連続攻撃を工夫してみよう。遠距離戦では飛翔拳も使えるぞ。

基本技＋特殊技一覧

	近距離	中距離	遠距離
Aボタン	曲がり打ち 変形曲がり打ち	弾き（右） 弾き（左）	裏拳 回転打ち
Bボタン	前足蹴り	突き返し蹴り	竜巻蹴り
ジャンプ時 Aボタン	ジャンプ　上昇　パンチ 下降　パンチ		斜めジャンプパンチ
ジャンプ時 Bボタン	ジャンプ　上昇　パンチ 下降　パンチ		斜めジャンプキック
しゃがんで Aボタン	下段突き		
しゃがんで Bボタン	払い蹴り		
進行方向に レバー＋C	投げ技（放り投げ）		

必殺技

斬影拳　↙→＋Aボタン



超高速で移動し，強烈なヒジを打ち込む。簡単な入力，移動の高速さ，ほとんどスキがないなど，あらゆる点ですぐれた技だ。だいたいの敵キャラに通用する。

昇龍弾　↓↘→↗＋Aボタン



腕を下から上へ大きく振りあげ，回転しながらジャンプする。効果範囲が狭いため，対空技としてはイマイチ使えない。やはり通常技のほうがいいようだ。

飛翔拳　↓↙←＋Aボタン



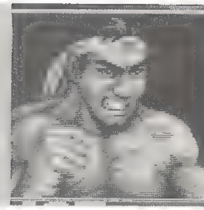
ためた気合いを伸ばした手から一気に放出し，敵にたたきつける。遠距離で連発するよりも，斬影拳のつなぎや牽制に利用するのがベター。

空破弾　↙にため，↗＋Bボタン



バック転した状態から一気に身体を伸ばしてジャンプ，放物線上に蹴りを入れる技。ガードされやすいのであまり使えないが，対人戦では奇襲技として利用可。

最強を目指すムエタイ戦士
東　丈(ひがし じょう)





東は四つの必殺技全部がそこそこ使えるので，うまく使い分ければかなりの戦闘力を発揮する。速度の遅いハリケーンアッパーはあまり多用せず，ムエタイの強力な立ち蹴りがギリギリで届く中距離を保って戦うといいだろう。なお，スライディング・キックが使える分，空中戦が弱い点にも注意が必要だ（飛びヒザ蹴りのリーチが短い）。

攻撃の要(かなめ)にしたいのは高速技のスラッシュキック。ただし予備動作が長いので，確実に技をだせる人は，より高速を誇るタイガーキックを使いたい。

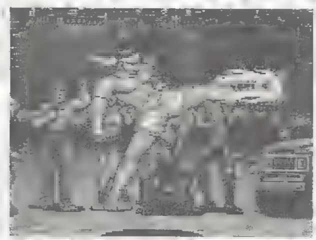
爆烈拳は敵キャラの起き上がりや変身中に重ねてだしておくべし。運良く決まれば，かなり体力をケズれるぞ。

基本技＋特殊技一覧

	近距離	中距離	遠距離
Aボタン	ボディ エルボー	フック ジャブ	ストレート アッパー
Bボタン	ひざ蹴り	ミドルキック	ハイキック
ジャンプ時 Aボタン	ジャンプ　上昇　パンチ 下降　パンチ		斜めジャンプパンチ
ジャンプ時 Bボタン	ジャンプ　上昇　パンチ 下降　パンチ		斜めジャンプキック
しゃがんで Aボタン	しゃがみパンチ		
しゃがんで Bボタン	しゃがみキック		
進行方向に レバー＋C	投げ技（首投げ）		

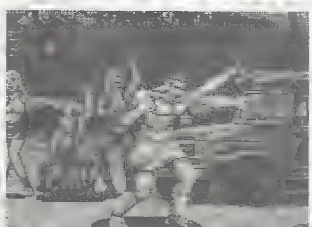
必殺技

スラッシュキック　↙↗＋Bボタン



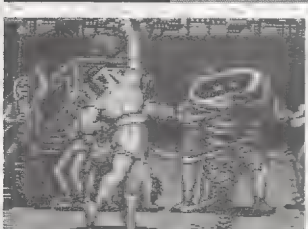
しゃがんだ状態からバックスピンキックをかけつつ立ち上がり，ジャンプキックを放つ。ややスキが多いので，飛び蹴りを使う相手に対しては注意しよう。

爆烈拳　Aボタン連打



パンチを連続して繰りだし，決め技のアッパーで敵を吹き飛ばす技。敵の起き上がりに重ねておくと，ガードされてもほとんど反撃はない。活用したい技だ。

ハリケーンアッパー　←↙↓↘→＋Aボタン



アッパーアクションで竜巻状の"気"を発生させる技。見た目ほどは使えないが，牽制には有効なうえ，当たれば大きい。

タイガーキック　↓↘→↗＋Bボタン



いわゆる真空飛びヒザ蹴り。ジャンプしてヒザ蹴りをかます，その威力も速さも絶大。対ダック戦，対ライデン戦にかなり使える。



恐怖のスピニング・パンク野郎
ダック・キング



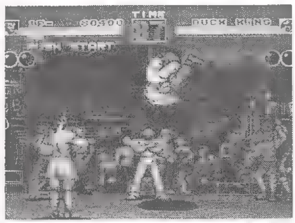
使用不可

ダックの攻撃は蹴りが中心。一度フトコロに潜り込まれると，反撃しようとした瞬間にミドルキックやスライディングが襲ってくる。とにかくガードを固め，スキを見て必殺技で飛び込む一撃離脱の戦法が基本になるだろう。

最大の問題はヘッドスピンアタック。きわめて強力なうえに対空兵器にもなるコレには，反撃など考えずにガードするのが一番。跳ね返ったあとは逆ラインへ飛び，飛び蹴りでもどってくることもあるので，そちらも警戒しよう。

ヘッドスピンアタック

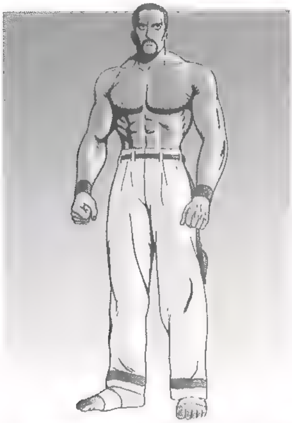




▲前触れもなしにジャンプ回転攻撃しながら高速で突っ込んでくる技。地上，空中，しゃがみのすべてに当たるうえ，飛び道具を遠距離から撃つ以外は，必殺技でもまず勝てない。しかも，当たったあとは反対のラインへ逃げていくのだ。



▲この距離から強力な足技がくる。遠距離だと飛び蹴りから飛び逃げ蹴りのコンビネーションもあるぞ



華麗なるカポエラの舞い
リチャード・マイヤ



使用不可

カポエラ使いのコイツはとにかく足クセが悪い。全身を使った回転飛び蹴り，カポエラならではの逆立ち攻撃，必殺技のぶら下がり回転蹴りなど，通常とはちがう方向から攻撃を繰りだしてくる。必殺技で突っ込んでも相打ちか，一方的にやられるのがほとんどだ。

といっても，その変幻自在な動きにさえ惑わされなければ，実はたいしたことはない。リーチが長く強力な分，フトコロに入り込めば無力に近いのだ。遠距離から飛び道具か，飛び込み系の必殺技でもいいが，飛び蹴りを受けつつしゃがみ防御→パンチのほうが，相手の技に対応しやすいだろう。

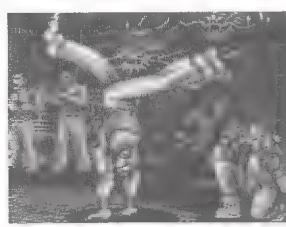
ぶらさがり回転蹴り



◀天井のパイプにつかまり回し蹴りを放つ。当たれば強力だが、しゃがみ防御で待っていればほとんど問題はない



◀クラック・シュートをかけるテリー。間合いをうまく取らないと、良くて相打ちだ

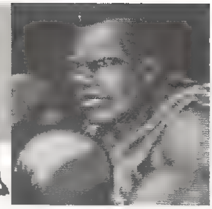


▲カポエラ名物，逆立ち攻撃。足払い以外の通常技はほとんど効かない。攻撃の間合いも測りづらいので，待つのが得策だ



敵を切り裂くトルネード・アッパー

マイケル・マックス

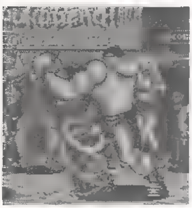


使用不可

巨大な身体から繰りだされる鋭く重いパンチと，圧倒的な破壊力を持つトルネード・アッパー。全キャラ中屈指の攻撃力を誇る強力なボクサー，それがマイケル・マックスだ。が，実は彼はさほど強くはない。有効なしゃがみ攻撃がなく，ジャンプさえできないので，攻撃の幅がほとんどないのだ。

飛び蹴りと足払いによる上下のコンビネーションの繰り返しが一番ラクな倒しかただが，パターンが崩れてパンチをくらい，画面の端に追いつめられたときは要注意。うかつに手をだすとトルネード・アッパーのエジキになってしまうからだ。飛び道具はトルネードで相殺(そうさい)される場合が多いので，あまり使えない。飛び込み系の必殺技も，ガードされたら，いったん離れること。中距離戦はヤツの間合いだ。

トルネード・アッパー



▶



◀強大なパンチ力と完璧なフォロー・スルーにより生みだされる超破壊技。高速に繰りだされるため，見てよけるのは困難。とにかく「ださせない」ようにしよう



◀画面端に追い込んでのラッシュは強力だ



太極拳の大魔人

糖胡芦（タンフールー）

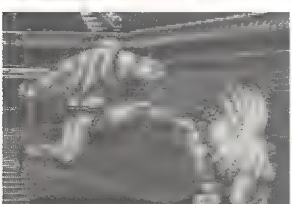


使用不可

太極拳だけあって近距離戦に強いタンフールー。足払いも多少は効くが，常に間合いをとって必殺技で戦うほうがずっとラク。ライン移動で逃げられることもあるが，うかつに追いかけると逆襲されるので注意が必要だ。

問題なのは，ある程度ダメージを受けて筋肉男に変身したとき。攻撃力がものすごく強いので，ひたすら速攻か，ガード→カウンターのどちらかに徹すべし。前者は飛び込み系必殺技の連続，後者ではしゃがみパンチを主に使おう。

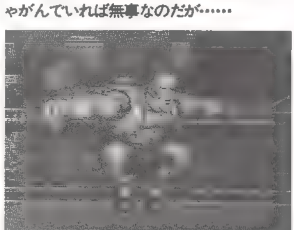
旋風脚



▲当たると痛い旋風脚。むやみに攻撃すると，これの逆襲をくらう。"気"が飛ぶ分，通常の蹴りより間合いも広いのだ

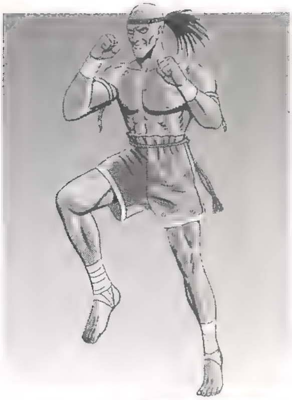
旋風拳

▼旋風拳は，手を広げたまま画面の端まで飛んでいく。飛び蹴りも返す対空技だ。しゃがんでいれば無事なのだが……





▲変身前は近距離戦が主体。ちなみに，変身直後のスキを狙って攻撃を重ねておくのも有効な方法だ（東の爆烈拳とか）



酔えば酔うほど強くなる
ホア・ジャイ

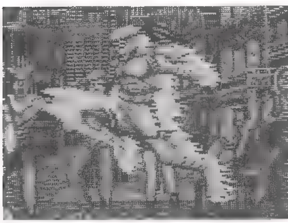


使用不可

ムエタイ使いのホア・ジャイの技は東の通常技によく似ている。ミドルキックを中心に中距離でかなりの攻撃力を持つので，飛び蹴りから連続攻撃をお見舞いするのがベストだ。

ある程度ダメージをくらうと，こいつは酒を飲んで酔っぱらい，ドラゴンキックの鬼と化す。まともにくらうとキツイので，ここはしゃがんで待ちに徹したい。だすのに時間がかかる飛び道具はもってのほか，飛び込み系必殺技もアンディの斬影拳以外は使いにくい（東の場合，相打ち覚悟でタイガーキックというテはある）。キック連打が止まったところで，足払いを中心に小技でキメるのが確実な戦法だ。

ドラゴンキック



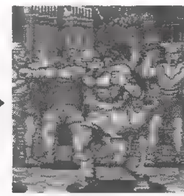
▲ドラゴンキックはとにかく強し。遠距離から連続して飛び込んでくるので，油断は禁物。連続でくらわないように！



▲普通のムエタイ戦士が，



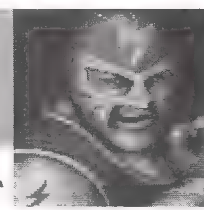
▲酒を飲むと……



▲通常攻撃も強力に！



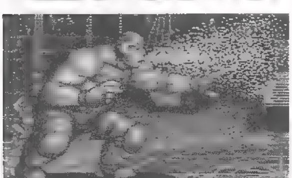
何でもアリのダーティーレスラー
雷電（ライデン）



使用不可

2種類の組み技，反則技の毒霧攻撃，おまけに超強力なフライングボディアタック。雷電はあらゆる間合いでヤッカイな技を使うキャラだ。こいつに対しての確実な必勝法は存在しない。毒霧攻撃の一瞬のスキを見切るか，通常技で牽制（けんせい）するか。飛び込み系必殺技は間合いに注意が必要（近いと組み技のエジキ！），飛び道具を乱発するとボディアタックが飛んでくるぞ。

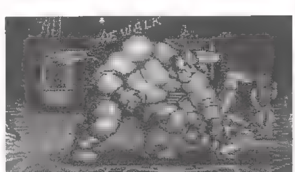
毒霧吹き



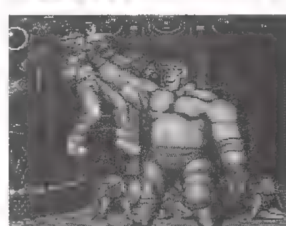
▲プロレス・ファンにはおなじみの毒霧殺法。多少スキのある技だが，効果範囲が広いので反撃に移るのは困難

首たたきつけ投げ

▼相手の後ろに回り込み，首をひっつかんで前にたたきつける大技。うかつに近距離に飛び込むと，これをくらうことになる



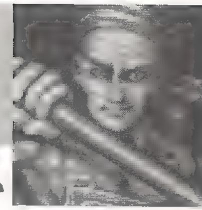
首絞め



▲荒技・ネックハンギングツリーを片手で行なう雷電。つかまってもレバー左右＋ボタン連打で早く脱出できるぞ



棒の魔術師
ビリー・カーン



使用不可

ビリー・カーンは全キャラ中で，ただ１人武器……棒術を使う。長い棒による攻撃は，他のキャラの２倍近いリーチを誇り，飛び込み系必殺技すらほとんどたたき落とす。棒高跳びのような妙な蹴りは，飛び蹴りで間合いをつめることさえ許さない。イチかバチかで強引に飛び込み接近戦に持ち込むなど，通常技で倒せないこともないが，弱点を狙ったほうがよっぽど簡単だろう。

最大の必殺技・旋風棍を使うと，ビリーの命ともいえる棒は折れてしまう。やがて画面外から新たな棒が投げ込まれるが，これをキャッチして着地した瞬間は完全に無防備。好きな技をキメてやろう。うまくやればまた棒を落とすので，ハメることさえ可能だ。チャンスを逃がさないように！

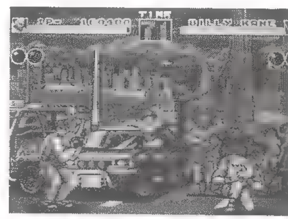
旋風棍



◀棒を投げつける強力な技。威力は絶大だが、このあとにスキができるのだ



▲棒の長さにより，この間合いでも攻撃は可能。うかつに近づくのは自殺行為だ



▲棒を手放し，おびえるビリー・カーン。棒をもらった直後を狙え！



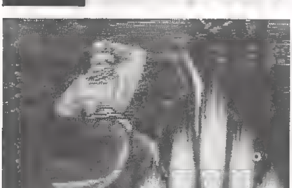
最強の古武術家
ギース・ハワード



使用不可

テリーのパワーウェーブの超高速版，烈風拳。相手の攻撃を受け，そのまま投げる当て身投げ――普通に戦ってギースに勝つのは至難のワザだ。しかしヤツにもスキはある。単にジャンプしたり，普通に歩いたりして何もせずに近づくと，なぜか技をださないことがあるのだ。そこをすかさず投げてしまおう。パターン化はむずかしいが…。

烈風拳



▲高速で“気”の波を繰りだす。遠くまで届くうえ，ガードの上からでもバシバシ体力をケズる。うまくよけて飛び込もう

ジャンプ当て身投げ



◀テリー、アンディ、東を問わず、ジャンプ・キックを受け止めたらそのまま捕まえて……

当て身投げ



◀完全にきまったように見えるミドルキックも、タイミングを合わせて……



◀……そのまま地面にたたきつける。キックのみならずパンチや、ときには必殺技でさえも同様だ





●開発：ＡＤＫ　●発売元：ＳＮＫ　●アーケード版：92年７月発売　●ネオジオ版（82メガ／25,800円）：92年９月11日発売　●移植データ：スーパーファミコン（サンソフト／93年８月12日／9,800円）

ワールドヒーローズ

ストII，餓狼につづく，格闘ゲームの新シリーズだ!

ストーリー

「史上最強の英雄は誰なのか？」という疑問を晴らすべく，ブラウン博士は発明したタイムマシンで，あらゆる時代，あらゆる国を駆けめぐる。

そして，８人の英雄による最強者決定戦「ワールドヒーローズ」が開催されることになったのだ。



▲大会の開催者であるブラウン博士。タイムマシンを発明した天才科学者だ

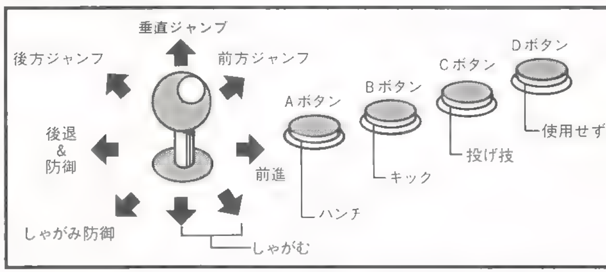
操作説明

レバーで，入力方向への移動やジャンプができる。相手の反対方向にレバーを入れると，攻撃を防御できる（ジャンプ攻撃は立ち防御，足払いはしゃがみ防御でなければ防げない)。

ボタンは，押す時間（0.1秒未満／0.1秒以上の2段階）によって，仕掛ける攻撃の性能が変化する。



▲大攻撃は押しっぱなし，小攻撃は連打で押すようにしておけばいいだろう



基本ルール

使用キャラは８人の中から１人を選択。ただし，同じキャラ同士の対戦はできない（最終面をのぞく)。

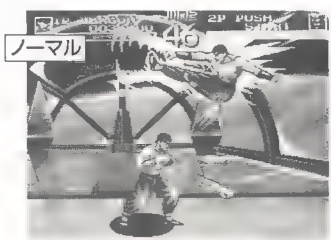
対CPU戦の場合，使用キャラをのぞいた７人のキャラに勝ったのち，最終ボスを倒せばクリアとなる。

対２P戦の場合，挑戦者はゲーム・スタート時から乱入ができ，その勝負で勝ったほうが，継続してCPU戦をプレイすることができる。

また，このゲームはノーマル・モードかデスマッチ・モードを選択可能。

ノーマルは，相手の体力をゼロにするか，時間切れのときに多く体力を残せば勝ち（勝負は２勝先取)。両者の体力が同時にゼロとなったり，時間切れのときに残った体力が，どちらも同じだった場合は引き分けとなる。ただし，４ラウンド目も引き分けになると，両者失格。

デスマッチは，ルールは同じだが，触れるとダメージを受ける障害物（トラップ）を追加している。



◀ノーマル・モードにも障害物はあるが、ただ単に、壊せば点数が入るだけのものだ



▶しかし、デスマッチ・モードの障害物は、触れるとダメージを受けることになる。要注意

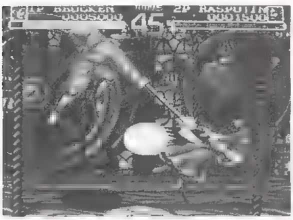


▶8人の英雄の中から選択。残念ながら同キャラ対戦は不可

『ワールドヒーローズ』は，いわゆる『ストII』タイプの格闘ゲームだ。けれども，実際にプレイした場合，『ストII』のセオリーがそっくりそのまま通用するわけではない。本書では，『ワーヒー』ならではの試合展開と戦法を紹介しよう。

ハメるか，ハメられるか？ 先手必勝こそ勝利の合い言葉

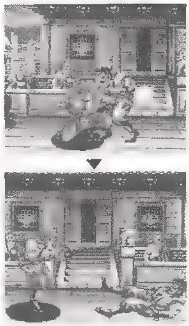
とにかく『ワーヒー』で言えるのは，「先にハメたほうが勝ち，先にハメられたほうが負け」ということ。ただ，このゲームでおもしろいのが，総合能力の弱いキャラほど，一発逆転性の強いハメ技を持っていることだ。そういった意味では，じつに全体バランスのとれたゲームと言えるだろう。



▲相手キャラの行動を先読みして，先導権を握るのだ！

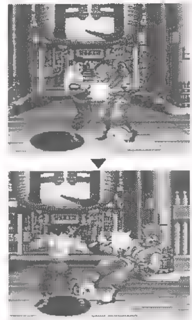
『ワールドヒーローズ』は連続攻撃の宝庫だ!!

ひたすら小攻撃連打



▲「ワーヒー」では，基本技を基本技でキャンセルすることも可能だ

大攻撃の組み合わせ



▲2回連続でヒットするもの，前後のスキが少ないものなどを組み合わせる

必殺技でキャンセル



▲基本技でも，キャンセルできるものとできないものがあるので調べておこう

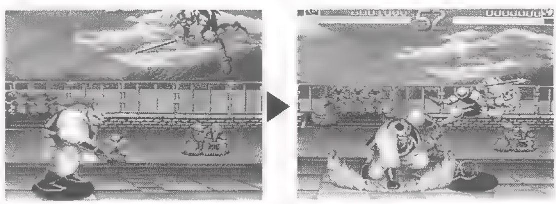
ハメ技のなかでも，もっとも正当で（笑），もっとも楽しいのが，連続攻撃だろう。この『ワーヒー』には，じつにさまざまな連続攻撃が存在している。しかし，キャラによって（ブロッケンなど）は，連続攻撃にこだわらず，地道に闘ったほうがいい場合もある。

とりあえず，各キャラの紹介ページに，強力な連続攻撃を掲載しておいたので，参考にしてほしい。

『ワーヒー』ならではの戦法をマスターしよう!!

格闘ゲームではおなじみのキャンセル攻撃だが，この『ワーヒー』にかぎっては，必殺技や基本技だけでなく，ジャンプすることによっても，技のフォロースルーをキャンセルできるのだ（『2』ではできない）。

ジャンプは，レバーを↑方向に入力していればいいので，地上攻撃を防御させつつ，キャンセルでジャンプすれば，相手を混乱させることもできるはずだ。これを応用して，地上攻撃→ジャンプ攻撃という連続攻撃を考案するのもいいだろう。



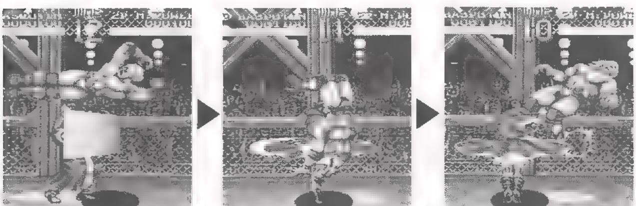
◀↓にためる必殺技を，移動しながらだすことが可能だ

また，デスマッチ・モードでは，防御ポーズさえも，必殺技や基本技，そしてジャンプでキャンセルすることが可能なのだ。よく，デスマッチで，攻撃を連発してトラップに追い込む戦法をとる人がいるが，そういう相手に対しては，ここぞというタイミングで技を仕掛けると，防御ポーズがキャンセルされて簡単に反撃できるぞ。

また，ため系の必殺技を使用するときに知っておきたいのが，一瞬（0.1秒以内）なら，ため以外の方向にレバーを入力しても，ための操作を継続していると判断されることだ。

これを応用して，「ため方向→前方」と，レバーを交互に素早く入力してみよう。通常の格闘ゲームなら，ここでためが解除されるが，『ワーヒー』の場合は，ためが解除されないまま移動することができるのだ。この戦法は，『2』でも使用できるぞ。

なお，このゲームの「ため」は，ある方向に40／60秒以上レバーを入れておけば成立する。



◀デスマッチなら，防御もキャンセルできるので，このような対空攻撃が成立する

ハンゾウ HANZO

燃やせ忍者魂!!



キャラがキャラだけに，烈光斬で相手をジャンプさせて，光龍破で撃墜する，といった戦法が容易に浮かぶ。ところが，実際にそういったコンビネーションが成立するのは，たまにしかない。その理由は，光龍破の攻撃範囲が狭く，烈光斬のスキが大きいからだ。

したがって，龍砲（⬇＋大キック）や下段蹴り（⬇＋小キック）で押しつつ，キャンセルの烈光斬でケズったり，ジャンプを上段突き（大パンチ／近距離）で落としたりと，必殺技に頼らない攻めかたも必要とされる。接近戦では，下段正拳突き（⬇＋小パンチ）の連打が使えるが，通常は相手との距離を保つようにするといいだろう。

基本技一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	正拳突き	
			大	上段突き	龍掌
	ノーマル	キック	小	膝蹴り	中段蹴り
	⬅か➡に入力			上段蹴り	中段回し蹴り
	ノーマル		大	上段回し蹴り	中段後回し蹴り
	⬅か➡に入力			中段後回し蹴り	
	しゃがみ	パンチ	小	下段正拳突き	
			大	下段正拳突き	
		キック	小	下段蹴り	
			大	龍砲	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	飛び手刀	
			大	飛び手刀	
		キック	小	飛び横蹴り	
			大	飛び回し蹴り	
	斜めジャンプ	パンチ	小	飛び正拳突き	
			大	飛び掌底	
		キック	小	飛び膝蹴り	
			大	円月蹴り	
つかみ技	⬅か➡に入力	パンチ	大	イヅナ落とし	
空中移動	ジャンプ中にジャンプ			二段飛びの術　※攻撃後は不可	

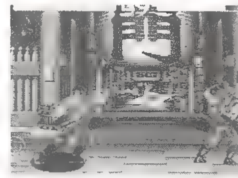
※Cボタンによるつかみ技は，➡＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

烈光斬

⬇➡＋パンチボタン

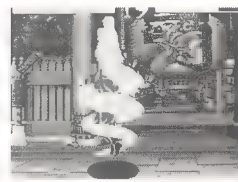
いわゆる飛び道具。大ならスピードは速いが，仕掛けるスキが大きくなる。したがって，中間距離での闘いでは，小を使うといい。



光龍破

➡↙↘＋パンチボタン

対空攻撃として絶対的な威力があり，地上戦でも相手のラッシュを抑える技として役立つ。ただし，真上に飛ぶので，遠い間合いの相手には効果がない。



忍法光輪渦斬

⬇↙⬅＋キックボタン

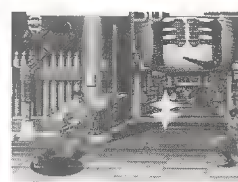
しゃがんだ相手には当たらないものの，フウマやブロッケンの飛び道具をスレスレで回避できるので，カウンターとして仕掛けるのがいいだろう。



大武流（だぶる）烈光斬

⬇➡⬇➡＋パンチボタン

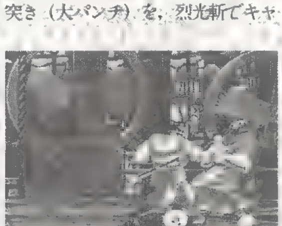
大小の区別がなく，コマンドもむずかしめではあるが，与えるダメージは烈光斬よりも大きい。しかし，スキも大きく設定されているので注意しよう。

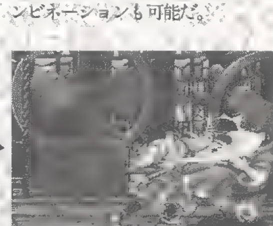


烈光斬4段

円月蹴り（↗＋大キック）を当てて，正拳突き（小パンチ）→上段突き（大パンチ）を，烈光斬でキャンセルさせる。円月蹴りをめくりで仕掛け，上段突き→光龍破というコンビネーションも可能だ。







フウマ FUUMA

怒れる真紅の狂い龍!!



二段ジャンプは移動スピードが遅いため，あまり使える技とは言えない。しかし，対空攻撃や飛び道具の回避に使えたり，フェイントができる点では，有効度が高いと言える。とくに，対CPU戦では重宝するぞ。

さて，ハンゾウとフウマのちがいだが，ハンゾウは基本技の攻撃力が高く設定されているのに対して，フウマは中段後回し蹴り（大キック／遠距離）や上段回し蹴り（大キック／近距離）などが速く仕掛けられるように設定されている。そのあたりを考えると，フウマのほうが有利かもしれないが，どちらを使うかは好みで決めるといいだろう（別のキャラを使うといった手もあるが）。

基本技一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	正拳突き	
			大	上段突き	[illegible]
	ノーマル	キック	小	膝蹴り	中段蹴り
	←か→に入力			上段蹴り	中段回し蹴り
	ノーマル		大	上段回し蹴り	中段後回し蹴り
	←か→に入力			中段後回し蹴り	
	しゃがみ	パンチ	小	下段正拳突き	
			大	下段正拳突き	
		キック	小	下段蹴り	
			大	龍砲	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	飛び手刀	
			大	飛び手刀	
		キック	小	飛び横蹴り	
			大	飛び回し蹴り	
	斜めジャンプ	パンチ	小	飛び正拳突き	
			大	飛び正拳突き	
		キック	小	飛び膝蹴り	
			大	円月蹴り	
つかみ技	←か→に入力	パンチ	大	イヅナ落とし	
空中移動	ジャンプ中にジャンプ			二段飛びの術　※攻撃後は不可	

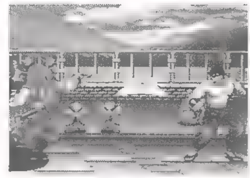
※Cボタンによるつかみ技は，→＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

烈風斬

↓→＋パンチボタン

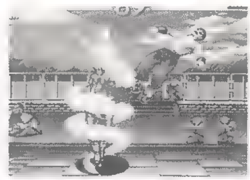
ハンゾウのと同じ飛び道具。前後のスキが烈光斬よりも1/60秒大きいそうだが，プレイしてそれに気づく人が，はたしているのだろうか。



炎龍破°

→↙↘＋パンチボタン

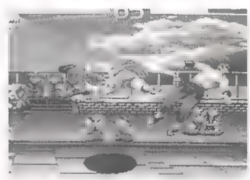
光龍破と同等の技。CPUのフウマはやたらとこの技を乱発するようだ。技を仕掛けるとき，技の名前ではなく「オラァ！」と叫ぶのが特徴。



忍法風輪華斬

↓↙←＋キックボタン

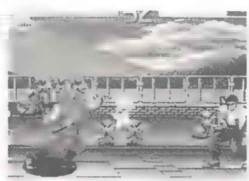
ハンゾウの「忍法光輪渦斬」と同じ技。やはり飛び道具を回避しながら相手にヒットさせる，といったカウンター的な使いかたができる。



大武流烈風斬

↓→↓→＋パンチボタン

2枚の手裏剣を飛ばす。通常の烈風斬よりも，上下の攻撃範囲が広いので，忍法光輪渦斬やスライディング攻撃を撃退するのに有効だ。



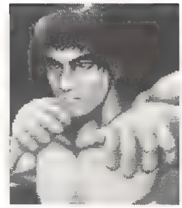
ダブル円月蹴り3段

円月蹴り（↗＋大キック）→上段突き（大パンチ）→円月蹴りがつながるのは，基本技がジャンプでキャンセルできるからだ。コツとしては，上段突きを当てたら，↗とAボタンを押しっぱなしにするといい。



ドラゴン DRAGON

うなれ!! 正義の百烈パンチ!!



とにかく，連続攻撃の威力がスゴイ。流星脚（↗＋大キック）→虎蹴打（⬇＋小キック）→踵落蹴（大キック），ピヨっていたら旋風裏拳（大パンチ）を追加することによって，相手の体力を半分近く奪うことができるのだ。

しかし，間合いを詰める手段がジャンプしかないので，待ちキャラに対しては，なすすべがない。とりあえず，対地・対空で使える踵落蹴を中心に攻めていくしかないだろう。なお，天敵であるフラッシュソードに対しては，飛鳥落（空中投げ）で反撃できるぞ。

基本技一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	連裏拳	
	⬅か➡に入力			肘打	上段裏拳
	ノーマル		大	肘打裏拳	旋風裏拳
	⬅か➡に入力			水月突	旋風裏拳
	ノーマル	キック	小	足刀	
	⬅か➡に入力			旋風脚	
	ノーマル		大	踵落蹴	旋風脚
	しゃがみ	パンチ	小	下段裏拳	
			大	下段裏拳	
		キック	小	虎蹴打	
			大	水面脚	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	飛星肘	
			大	落星拳	
		キック	小	昇踵蹴	
			大	開脚蹴	
	斜めジャンプ	パンチ	小	飛星肘	
			大	落星拳	
		キック	小	流星膝	
			大	流星脚	
つかみ技	⬅か➡に入力	パンチ	大	頭骨粉砕	
空中投げ	⬆以外に入力	パンチ	大	飛鳥落	
空中移動	画面端で反対方向に入力			壁蹴	

※Cボタンによるつかみ技は，➡＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

百烈拳　パンチボタン連打

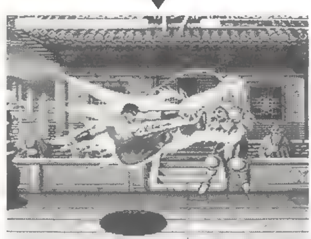


間合いによっては対空攻撃にもなるが，ケズりや地上戦でのカウンター狙いとして利用できる。なお，レバーをニュートラルにしていないと，別の基本技がでてしまうので注意しよう。

ドラゴンキック　⬅➡＋キックボタン



▼



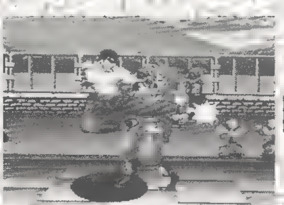
ドラゴンのオーラをまとった飛び蹴り。

落下時のスキが大きすぎる，飛び上がってからは相打ちしやすいなどの欠点もあるが，ため系の技ではないので，いつでもだせるのがうれしい。

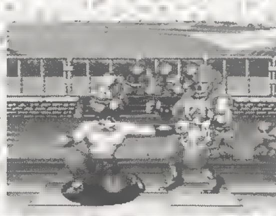
なお，前後のフットワークを繰り返したあとに，踵落蹴（大キック／近距離）や水面脚（⬇＋大キック）を仕掛けようとすると，ドラゴンキックが暴発してしまう恐れがあるので，注意しよう。

百烈拳6段

ジャンプ攻撃を当て，Aボタンを連打して下段裏拳（⬇＋小パンチ）を4発。そして，そのままレバーをニュートラルにし，連裏拳（小パンチ）から百烈拳。



▶



▶



ジャンヌ JANNE

超超お高い女王様!!



どちらの必殺技もスキが少ないので，これらをローズスラッシュ（⬇＋小パンチ）やクイーンスマッシュ（大パンチ）でキャンセルさせるといった待ち戦法をとったり，スワンスラッシュ（↗＋小パンチ）で接近し，ローズスラッシュを連発するのもいいだろう。ちなみに対空攻撃としては，フラッシュソードよりも，ハイクイーンキック（大キック）のほうが有効だ。ほかにも，飛び道具に対しては，グランドストライク（↘＋キック）で反撃できるぞ。

なお，待ちキャラに対しては，端に追いつめてからフルムーンキック（⬇＋大キック）→フラッシュソードを繰り返すと，永久に待たせたままケズり倒すことが可能だ。

基本技一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	ムーンスラッシュ	
			大	クイーンスマッシュ	
		キック	小	ビーナスシュート	
			大	ハイクイーンキック	
	↘に入力		両	グランドストライク	
	しゃがみ	パンチ	小	ローズスラッシュ	
			大	ローズスラッシュ	
		キック	小	クイーンヒール	
			大	フルムーンキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	スワンスラッシュ	
			大	ムーンスマッシュ	
		キック	小	クイーンドロップ	
			大	スカイフルムーン	
	斜めジャンプ	パンチ	小	スワンスラッシュ	
			大	ムーンスマッシュ	
		キック	小	クイーンドロップ	
			大	クイーンドロップ	
	ジャンプ中に⬇	パンチ	両	ストライクスマッシュ	
つかみ技	⬅か➡に入力	パンチ	大	シャイニングスープレックス	
	⬅か➡に入力	キック	大	クイーンビンタ	

※Cボタンによるつかみ技は，➡＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

オーラバード

⬅にため，➡＋パンチボタン



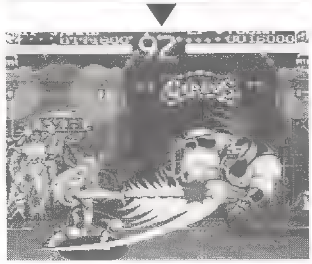
「ワーヒー」の中で，もっとも強力な飛び道具。仕掛ける前後のスキがなく，威力があり，スピードもある。唯一の欠点はためが必要ということだけだ。

フラッシュソード

⬇にため，⬆＋キックボタン



▼



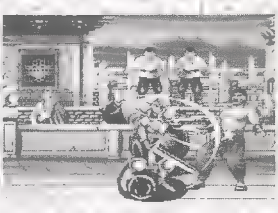
愛剣「バスタードバスター」を変形させて振り回す。

見た目どおり，リーチが長く，さらにだした瞬間が無敵になっているので，地上戦だけでなく，対空攻撃としても利用できる。

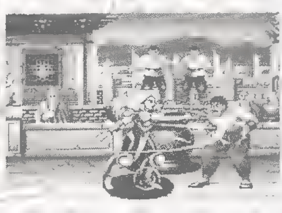
また，見た目とは裏腹に，空中に浮きながらだしている技なので，反撃されても，それが連続攻撃につながる恐れがない。まあ，ドラゴンの空中投げには弱いのだが，そのくらいはガマンすべきだろう。

オーラバード4段

クイーンドロップ（↗＋大キック）→ムーンスラッシュ（小パンチ）→クイーンスマッシュ（大パンチ）→オーラバード。さらに，クイーンスマッシュもつながるが，そこまで耐えられる相手はいない。



▶



▶



J・カーン　J.CARN

豪毅なる騎馬民族の勇士!!



フットワークの遅いのが難点。しかし，ウイグルキック（↗＋大キック）やモンゴリアンスライディング（↘＋キック）で，ハンゾウやラスプーチンの飛び道具にカウンターを決めたりできるので，さしたる欠点にはならない。

さらに，技の破壊力（クリーンヒット率），本人の耐久力については，どのキャラよりもすぐれているのが特徴。そこで，アースキック（↓＋大キック）やダブルキック（大キック）で押しまくったり，アースチョップ（↓＋小パンチ）やモンゴリアンダイナマイトで待ちに徹したりするのもいいだろう。ちなみに，覇極道やモンゴリアンプレス（↗＋小キック）からの投げなども有効だ。

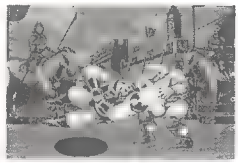
基本技一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	キングフック	ウイグルストレート
			大	モンゴリアンチョップ	
	←か→に入力			モンゴリアンクラッシュ	モンゴリアンチョップ
	ノーマル	キック	小	ダブルキック	
			大	ダブルキック	
	↘に入力		両	モンゴリアンスライディング	
	しゃがみ	パンチ	小	アースチョップ	
			大	アースチョップ	
		キック	小	アースキック	
			大	アースキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ニードルアームパンチ	
			大	ジャンピングモンゴリアンチョップ	
		キック	小	ジャンプハイキック	
			大	ジャンピングウイグルキック	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ニードルアームパンチ	
			大	ジャンピングモンゴリアンチョップ	
		キック	小	モンゴリアンプレス	
			大	ジャンピングウイグルキック	
つかみ技	←か→に入力	パンチ	大	モンゴリアンスルー	

※Cボタンによるつかみ技は，→＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

蒙虎覇極道　←にため，→＋パンチボタン



肩当てを武器に相手に向かって飛び込む。だした瞬間は無敵なのが心強い。ちなみに，小で仕掛けると，飛行スピードが極端に遅くなるため，ジャンヌなどの後ずさりに追いつけなかったりする。

モンゴリアンダイナマイト　↓にため，↑＋パンチボタン



▼



オーラをまとった拳を地面にたたきつけ，巨大な爆炎を引き起こしてしまう。

この必殺技も，だした瞬間が無敵になっているため，対空攻撃としては，強い部類に属する。

また，覇極道ほどではないが，地上戦でも役に立つ。遠めのジャンプ攻撃やスライディング，↓＋小攻撃の連打から仕掛けたりするのがいいだろう。

モンゴリアンダイナミック4段

モンゴリアンチョップ（↗＋大パンチ）を地上近くで，なおかつ，めくりで当てる。そしてアースキック（↓＋小キック）からモンゴリアンクラッシュ（←か→＋大パンチ）を2回ヒットさせてフィニッシュ。



▶

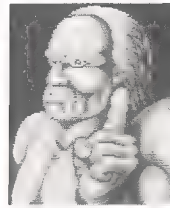


▶



マッスルパワー MUSCLE POWER

炸裂(さくれつ)!!トルネードブリーカー!!



彼ほど，窮地(きゅうち)からの脱出，奇跡の一発逆転といった言葉がふさわしいキャラはいない。

とりあえず，フットワークの遅さ，飛び道具のないことが欠点ではあるが，一度でもジャンプ攻撃かローキック（↓＋小キック）を当てれば，そのまま下記の連続攻撃の繰り返しで，相手を一方的にたたきのめすことが可能なのだ。

ちなみに，対空攻撃としてマッスルアッパー（↓＋大パンチ）が，ジャンプ攻撃としてはドロップキック（↗＋大キック）とギロチンドロップ（↑＋大キック）が強力であることも，おぼえておこう。

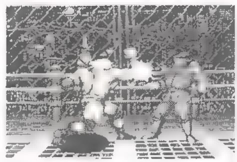
基本技一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	ハンマーフック	フック
			大	ダブルアームパンチ	
		キック	小	ヤクザキック	
			大	ハイキック	
	しゃがみ	パンチ	小	ダイナマイトストレート	
			大	マッスルアッパー	
		キック	小	ローキック	
			大	ローキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ジャンプパンチ	
			大	ジャンプパンチ	
		キック	小	ドロップキック	
			大	ギロチンドロップ	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンプパンチ	
			大	ボディプレス	
		キック	小	ドロップキック	
			大	ドロップキック	
つかみ技	←に入力	パンチ	大	ブレーンバスター	ネックハンキング
	→に入力			アトミックドロップ	ネックハンギング
	←に入力	キック	大	ブレーンバスター	ヘッドバット
	→に入力			パワーボム	ヘッドバット

※Cボタンによるつかみ技は，→＋大パンチによる技と同じ

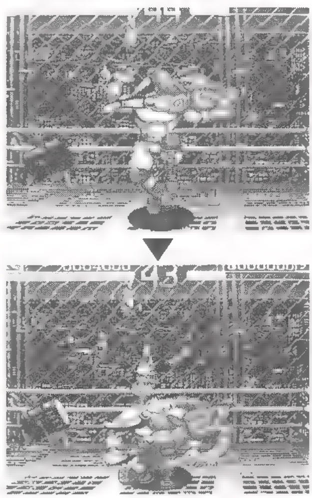
必殺技・特殊技

マッスルボンバー　←にため，→＋パンチボタン



相手に走りよってからラリアートを撃つ。スピードはあるが，足元が弱いので，リーチのある大攻撃やしゃがみ小攻撃を連発している相手には仕掛けづらい。

トルネードブリーカー　レバー1回転＋パンチボタン



操作方法がむずかしそうだが，レバーを素早く回せば，ジャンプせずにコマンドを入力することができる。

ちなみに，正確なコマンドを説明すると，→を始点にした場合，↓←と入力したあとで，↑要素（斜め上も含める）に入力してボタンを押せばいい。

なお，レバー回転のあと，1〜2秒間ほどボタンの受付時間の余裕がある。『ストII』のザンギエフの立ちスクリューよりもラクに仕掛けられるハズだ。

マッスルボンバー100段

とにかく何らかの方法で相手に近づいたら，マッスルボンバー→ダイナマイトストレート（↓＋小パンチ）→マッスルボンバーを繰り返す。



ブロッケン BROCKEN

発進!!超無敵必殺ロボ!!



苦戦する相手も，楽勝できる相手もいないといった，じつに平均的なキャラ。基本的には，それぞれの必殺技を臨機応変に使い分けていくことが重要だ。とくに，スパークサンダーはリーチとケズりに長(た)けているし，メッサーシュミットアタックは対空攻撃やいきなり降下（Cボタン）して奇襲にするといいだろう。

また，基本技もリーチと威力のあるものが多く，遠距離ではロングマシンキック（⬇＋大キック）とロングクロー（⬇＋大パンチ）を使い，接近戦ではジャーマンスラッシュ（⬇＋小キック）やマシンガンストレート（⬇＋小パンチ）がムチャクチャに使える。また，ゲパルトアッパー（大パンチ）は対空攻撃になるぞ。

基本技一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	マシンガンチョップ	
			大	ゲパルトアッパー	レオパルドストレート
		キック	小	マシンキック	
			大	ジャーマンニーキック	
	⬅か➡に入力			ダブルクラッシャー	タイガーニースマッシュ
	しゃがみ	パンチ	小	マシンガンストレート	
			大	ロングクロー	
		キック	小	ジャーマンスラッシュ	
			大	ロングマシンキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	ジャンプパンサークロー	
			大	ジャンプレオパルドストレート	
		キック	小	ジャンプゲパルトキック	
			大	ジャンプレオパルドキック	
	斜めジャンプ	パンチ	小	ジャンプパンサークロー	
			大	ジャンプレオパルドストレート	
		キック	小	ジャンプタイガーキック	
			大	ジャンプレオパルドキック	
つかみ技	⬅か➡に入力	パンチ	大	ブロッケンスープレックス	

※Cボタンによるつかみ技は，➡＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

グレネードランチャー

⬅➡＋パンチボタン

当たった相手がハデに燃えるにもかかわらず，威力がない。食らっても防いでも，受けるダメージが同じといった悲しい一面を見せることさえある。



ハリケーンアーム

⬇➡↘＋パンチボタン

対空攻撃として，強いことは強いが，コマンドがむずかしいことと，仕掛けるのが遅いことが難点。相手のジャンプを先読みして当てると気分がいい。



スパークサンダー

パンチボタン連打

腕の部分が無敵なので，リーチという面では申し分ない。だが，レバーがニュートラルでないと仕掛けられない，一定時間は行動不能という欠点もある。



メッサーシュミットアタック

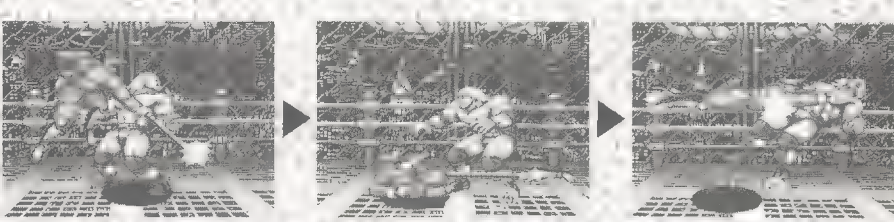
ジャンプ中に，⬆か⬇以外＋パンチボタン

かなり使える。↗＋大パンチで仕掛けると，いきなり飛行することをおぼえておこう。なお，飛行中にCボタンを押すと，降下することができる。



メッサーシュミット3段

レオパルドストレート（↗＋大パンチ）→ロングマシンキック（⬇＋大キック）→メッサーシュミットアタック。これも，ジャンプすることによって，基本技がキャンセルされることを利用した連続攻撃だ。



ラスプーチン RASPUTIN

愛と至福の使者!!



ラスプーチンは予想以上に強く，天敵であるジャンヌ以外なら勝ち越せるほどの潜在能力を秘めている。

基本技では，ジャンピング100文キック（↗＋大キック）が空中戦で絶大な威力を誇り，ビッグ張り手（大パンチ／遠距離）やデインジャラスコサックキック（⬇＋大キック）は地上戦で役に立つのだ。また，ビッグチョップ（⬇＋大パンチ）も対地・対空攻撃として利用できるぞ。

必殺技では，アクセルスピンでケズりつづけたり，ジャンプファイアーボールで不意をつくことができる。

さらに，つかみ技であるビッグハンドプレスの威力はすさまじい。つかむことができたら，すぐにレバー回転とボタン連打で，与えるダメージを増やそう。

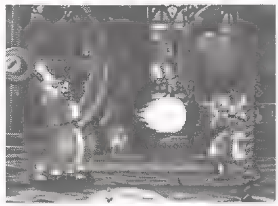
基本技一覧

分類	レバー操作	ボタン操作		近距離	遠距離
基本技	ノーマル	パンチ	小	オーラチョップ	
			大	オーラ金的打ち	ビッグ張り手
	ノーマル	キック	小	オーラ膝蹴り	
			大	オーラ100文キック	
	⬅か➡に入力			オーラ膝蹴り	オーラ100文キック
	しゃがみ	パンチ	小	しゃがみオーラチョップ	
			大	しゃがみビッグチョップ	
		キック	小	スモールコサックキック	
			大	デインジャラスコサックキック	
	垂直ジャンプ	パンチ	小	オーラたたき	
			大	ビッグたたきつけ	
		キック	小	ジャンピングオーラ膝蹴り	
			大	ジャンピング100文キック	
	斜めジャンプ	パンチ	小	オーラたたき	
			大	ビッグたたきつけ	
		キック	小	ジャンピングオーラ膝蹴り	
			大	ジャンピング100文キック	
つかみ技	⬅か➡に入力	パンチ	大	ビッグハンドプレス	

※Cボタンによるつかみ技は，➡＋大パンチによる技と同じ

必殺技・特殊技

ファイアーボール ⬇↘➡＋パンチボタン



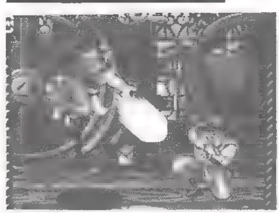
飛び道具ではあるが，撃つ前後のスキが大きすぎるため，多用はすべきでない。あとの二つはともかく，この必殺技を使うくらいなら，大攻撃で押していったほうが得策だ。あえていうなら，飛び道具の相殺に使うぐらいか？

アクセルスピン ⬇↙⬅＋キックボタン



J・カーンやマッスルパワーが相手のとき，そしてデスマッチでの闘いにおいては，強力な対空攻撃として活用できる。ただし，足元への攻撃に弱く，忍法光輪渦斬などにも負けてしまうから困りモノ。

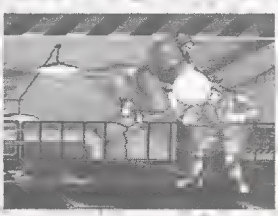
ジャンプファイアーボール ジャンプ中に，⬇↘➡＋パンチボタン



不意をつくことができる，反撃の恐れが少ないといった理由から，地上でのファイアーボールよりも強い。発射のときは空中に一時停止するので，対空時間を延長させるという目的でも活用できる。

アクセルスピン3段

ジャンプ攻撃を当てたあと，オーラ膝蹴り（小キック）をキャンセルさせて，アクセルスピン。もしも失敗して途中で防御されても，最後のアクセルスピンで相手の体力をケズることができる。



▶



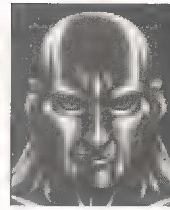
▶



使用不可

ギガス GEEGUS

自称!!「うちゅう」最強の男!!

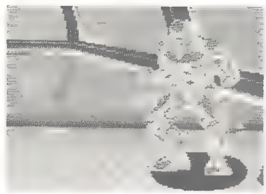


世界征服を狙う「悪の秘密結社ダムド」が産みだした最強の戦士。液体金属で構成された身体と,「一度見た人間に変身できる」能力を持ち,戦況に適した戦士に変身することが可能 ……のはずだったが,思考プログラムにバグがあり,適当に変身するようになってしまった。また,バグは漢字変換能力にも及び,「ちきゅう」と「うちゅう」という言葉を漢字で書けないそうだ(開発者談)。

結局,『2』ではギガスの改良版である「ネオ・ギガス」,そして「史上最強の英雄を倒す」ことを本能として活動する超戦士「ディオ」が登場することになる。

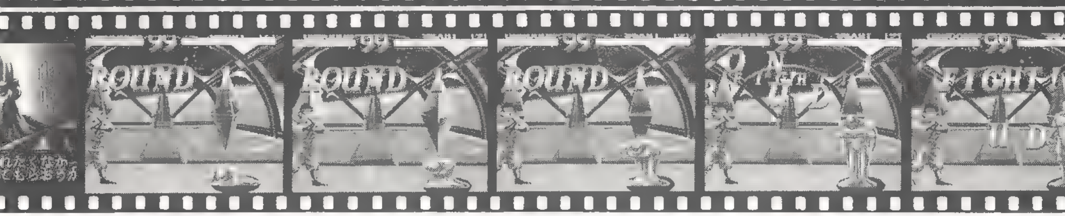
必殺技・特殊技

変身 使用不可能



「ワールドヒーローズ」に登場する8人の英雄をそのままコピーする(色以外)。変身中は無敵ということもあってか,結果的に連続攻撃を回避されてしまうことも,ときどきある。





宇宙船での最終決戦,そして…

そもそもギガスは,ラウンドがスタートした直後と,ダメージを受けたとき(必殺技でのケズりも含む)に,1/8の確率で変身するようになっている。また,どのキャラに変身するのかも,ランダムで選択している(つまり1/8の確率)ので,このラウンドにかぎっては,同キャラ対戦が可能だ。

また,アルゴリズムも,オリジナルをコピーしつつ強化したものなので,オリジナル戦でのパターンが通用することも多々ある。



▶夢の同キャラ対戦。もっとも,スーファミ版では,対2P戦でも同キャラ対戦が可能とか

なお,エンディングでのスタッフロールは,1コインでクリアしないと(メモリカードの使用は許される)見ることができないが,キャラごとのエピローグ(後日談)については,何回コンティニューしても見られるぞ。



◀最近,多用される「ゆれる」ポーズの元祖はこれだ



▲ギガスが敗れると,不敵な笑いを浮かべて消えていく。このあたり,すでに「2」の登場を暗示していたのだろうか?

ワールドヒーローズ Ending Gallery




J・カーン
あなたのような強いおかたをさがしていました。
わたしとけっこんしてください。
ブロッケン
マッスルパワー
ラスプーチン
こっここは！うわー。



龍虎の拳

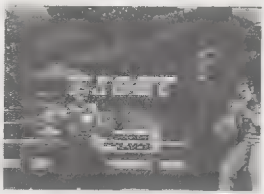


●発売元：SNK
●アーケード版：92年9月発売
●ネオジオ版（102メガ／28,800円） 92年12月11日発売
●移植データ：スーパーファミコン（ケイ・アミューズメントリース／93年12月予定／予価9,800円）、PCエンジン（ハドソン／94年春予定／予価6,000円）

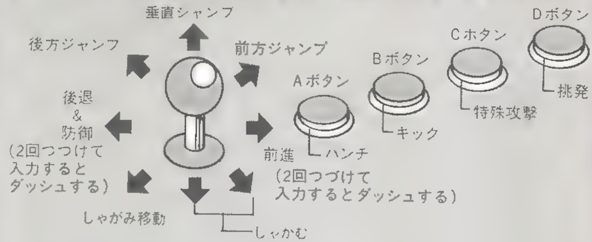
『龍虎の拳』の基礎知識

ルール

ストーリー・モードならリョウとロバートの２人，対戦モードなら８人のキャラクターから１人を選び，１対１で戦ってお互いの体力を減らしあう。相手の体力をゼロにすれば１本となり，２本を先取したほうが勝ちとなる。



操作方法



８方向レバーでキャラの左右移動，ジャンプ，しゃがみ，ガードを行なう。また，レバーを２回すばやく入れると，その方向にダッシュする。

Aボタンでパンチ，Bボタンでキック。Cボタンは，AおよびBボタンと組み合わせて，強パンチ・強キックなどがだせる。単独で押せば「投げ」ができるキャラもいる。気力については次のページを参照のこと。

PLAYモードはニつ

①ストーリー・モード

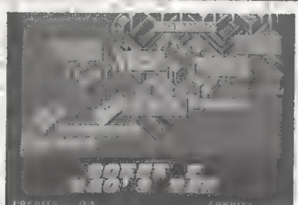
何者かにさらわれた妹のユリを救うため，リョウとその親友ロバートが欲望と憎悪がうずまく危険な街・サウスタウンで戦いを繰り広げる。

選べるキャラクターはリョウとロバートの２人。各地で待ち受ける敵を倒して，ユリを誘拐した犯人に関する情報を聞きだしていく。

全８ステージだが，途中にはボーナス・ステージがあり，ここで修行に成功すれば体力や気力の最大値が上がったり，超必殺技「覇王翔吼拳」を会得することができる。



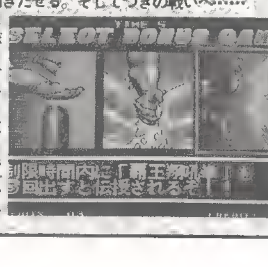
▲リョウとロバートの行く手を阻む８人のキャラクターを倒していこう



▲ストーリー・モードは，こうしたマップの街・サウスタウンでゲームが展開



▲敵を倒すと，そいつが知っている情報を聞きだせる。そしてつぎの戦いへ……



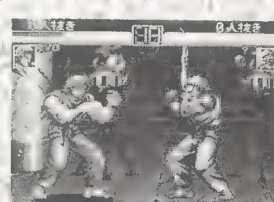
▶ボーナス・ステージで，キャラをパワーアップできるぞ

②対戦モード

プレイヤー同士での戦い。リョウとロバートを含めた８人のキャラから１人を選んで，３本勝負を行なう。Mr.ビッグとMr.カラテの２人は，ある条件を満たさないと使えない。



▲ストーリー・モードにでてくる８人の敵も使える。もちろん，同キャラ対戦可能



▲７面もしくは８面で乱入すれば，Mr.ビッグとMr.カラテも使えるようになる

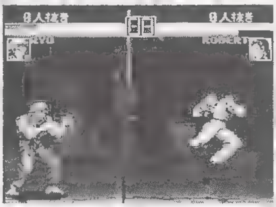
間合いにあわせて画面の大きさが変わる！

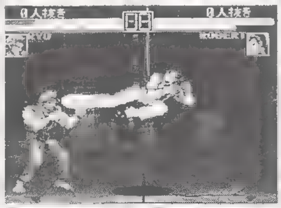
ネオジオのゲームでは，はじめて100メガを越える大容量メモリを使用した『龍虎の拳』。そのパワーは，サウンド，グラフィックなど，いたるところで発揮されている。

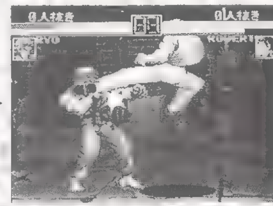
なかでも，戦っている2人の間合いにあわせて画面の大きさが変わる「ズームイン＆ズームアウト機能」は，まるで格闘映画でも見ているかのような大迫力なのだ。

下の連続写真は，ロバートが必殺技「飛燕疾風脚」を使った場面。このわずかな時間に，すばやく拡大しているのがわかるだろう。

最近の格闘ゲームでは，フィニッシュ・シーンをスローモーションにしたり，必殺技のグラフィックをハデにするなど，「魅せる」ことにも重点が置かれているようだが，『龍虎の拳』のズームイン＆ズームアウト機能は，その先駆けとも言える。







「気力」が勝負のカギをにぎる

格闘ゲームの技の中でも，とくに重要なのが「必殺技」と呼ばれるもの。『龍虎の拳』では，必殺技を使うときに，ある程度の「気力」が必要となり，もしも気力がなければ必殺技がでない（もしくは攻撃力が小さい）ようになっている。

体力メーターのすぐ下にあるのが気力メーターだ。これが長ければ長いほど気力が多いということになる（メーターの色も，長さにあわせて緑→黄→赤と変化する）。相手が気絶した，などのチャンス時に，「気力がないぞ！」なんてことのないように，体力だけでなく気力にも気を配っておこう。

注意するのは自分の気力だけではない。相手の気力がないとき＝必殺技が使えないときに攻めたてれば，相手は基本技だけで応戦しなければならないので，こちらのほうが有利に試合を進められるのだ。

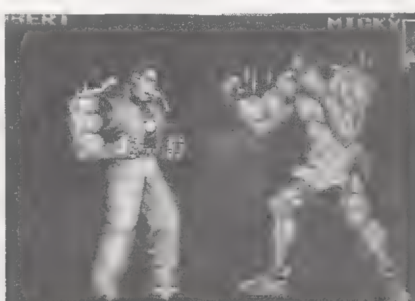


▲Dボタンで「挑発」する。相手の気力をどんどん減らして必殺技を封じてしまえ

そこで重要になるのが「挑発」だ。Dボタンを押すと，それぞれのキャラ固有の挑発ポーズをして，相手の気力を減らすことができる。

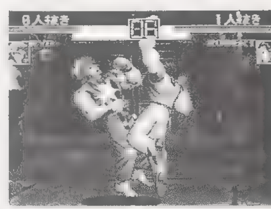
また，ゲーム中に減ってしまった気力は，AボタンかBボタンを押しっぱなしにすることで回復させられる。ただし，ボタンを押している間は無防備なので注意したい。

挑発と気力回復，そして必殺技を使うタイミング……こういった「気力のかけひき」が『龍虎の拳』では重要になってくるのだ。



▲AまたはBボタンを押しつづけると，減ってしまった気力を回復することができるが，無防備になるので気をつけよう

▼超必殺技「龍虎乱舞」は気力が満タンでなければ使えない



とくに，リョウとロバートを使う場合には，超必殺技「覇王翔孔拳」と「龍虎乱舞」がある。これら二つの技は，攻撃力がとても高いかわりに，気力がほぼ満タンの状態（龍虎乱舞は完全に満タン）でなければ使えない。堅実に攻めていくか，一発逆転に賭けて気力を温存するか――キミはどちらを選ぶ？

心優しき無敵の龍
リョウ・サカザキ





格闘家タクマ・サカザキの息子として生まれた彼は，幼い頃から「極限流空手」をたたきこまれる。
10才のときに両親が交通事故にあい，母は死亡。父は事故を起こした真犯人を探すために失踪（しっそう）する。幼い妹ユリを養うため，リョウは賭け金を目当てにストリート・ファイトに身を投じていった。かつて気弱で心優しい少年だった彼は，いまや街でも評判の「無敵の龍」と化したのである。

ストーリー・モードで選ぶことができるキャラの1人。主人公だけあって，技の種類が多く，ストーリー・モードと対戦モードのどちらでも使いがいのあるキャラだ。
戦いかたとしては，遠めから虎煌拳を撃って牽制（けんせい）しつつ，各種の跳び蹴りやローキックで攻めていく。不意を突いて斬烈拳や飛燕疾風脚を使うのもいい。迎撃には横蹴りが有効だ。

必殺技

ビルト・アッパー　→↓↘＋Aボタン



ジャンプしながらアッパー攻撃をする。『龍虎の拳』では，必殺技を使うと気力が減るが，この技は何度使っても気力が減らない。しかし，『ストII』の昇龍拳のような無敵技ではないので，基本技で簡単に撃墜されることが多い。使うときには十分注意しよう。

虎煌拳　↓↘→＋Aボタン



片手を大きく回して気合い弾を投げる飛び道具。技のモーションが大きいので，至近距離では使わないほうがいいだろう。気力が少ないときは，弾が遠くまで飛ばずに消えてしまう。

飛燕疾風脚　↙→＋Bボタン



しゃがんだ状態から鋭い跳び蹴りをくりだし，さらに着地後に回し蹴りを当てる二段攻撃技。最初の1発目が当たれば2発目もかならず当たるが，ガードされると反撃をくらってしまう。この技もモーションが大きくてバレやすいので，使うタイミングには気をつけるべし。

斬烈拳　→←→＋Cボタン



パンチを目にも止まらぬ速さで連発する。跳んできた相手も無理やり吸いこんでしまう強力な技だが，ガードされると投げや百烈系の技をくらってしまう。立ちガードでなければ防御できないので，相手の起き上がりに足払いやローキックとまじえて使うと，より効果的だ。

基本技＋特殊技一覧

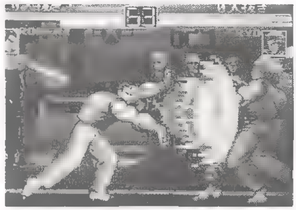
操作	攻撃内容 遠距離	攻撃内容 近距離
Aボタン	左正拳突き	
Bボタン	横蹴り	
Cボタン	接触の状態なら，巴投げ	
Dボタン	挑発	
Aボタンを押したあとCボタン	右ストレート	右フック
Bボタンを押したあとCボタン	後ろ回し蹴り	上段後ろ回し蹴り
Cボタンを押してAボタン	ボディブロー	
Cボタンを押してBボタン	ローキック	
しゃがんでAボタン	しゃがみ正拳突き	
しゃがんでBボタン	足払い	
空中でAボタン	空中下段突き	
空中でBボタン	跳び蹴り	
空中でCボタン	画面端ならば三角跳び蹴り，それ以外は空中後ろ蹴り	
Aボタンを押しっぱなし	気力充実	

リョウとロバートだけが持つ二つの「超必殺技」を使いこなせ!

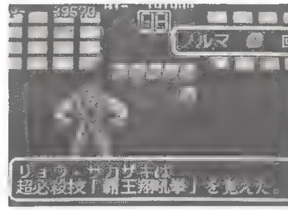
このゲームの主人公・リョウとロバートには，彼らにしか使えない「超必殺技」が存在する。どちらも攻撃力は絶大なので，彼らを使うなら必ず習得しておこう！

覇王翔吼拳　→←↙↓↘→＋Aボタン

「極限流空手」の最大奥義。虎煌拳よりもはるかに大きい縦長の気合い弾を撃ちだす飛び道具。当たれば体力の半分以上を奪うほどの攻撃力を持つが，ほかの技よりもモーションが大きく，気力も多く消費するので，使いかたがむずかしい。なお，ストーリー・モードでは，ボーナス・ステージの「超必殺技伝授」に成功しないと使えない。



▲技のモーションは大きいが「超必殺技」の名に恥じない，ハデで威力抜群の技だ！



▲この技をストーリー・モードで使うには，「超必殺技伝授」を成功させる必要がある

龍虎乱舞　↓↘→＋Cボタン＋Aボタン

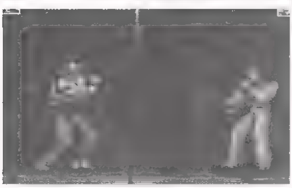
このゲームの発売当時は「必殺技を探せ」キャンペーンのため，コマンドが極秘とされていた，幻の超必殺技。「覇王翔吼拳」のポーズをしてから敵に向かってダッシュ，数秒間に無数のパンチ&キックをたたきこみ，最後は「ビルト・アッパー」でとどめをさす。

なお，この技は，

①自分の体力が1/4以下

②自分の気力が満タン状態

という二つの条件を満たしているときでなければ使えない。



▲「覇王翔吼拳」のポーズからダッシュ。このときは無敵ではないので，迎撃に注意



▶一度、技が当たればこっちのものだ。最初は正拳を連打する。あたたたた！



▶間髪入れずに、強力な後ろ回し蹴りをたたきこむ。これまた痛そうな一発



▶踏みこんでのボディーブロー。技がキマれば、相手はいっさい反撃できない



▶おつぎはローキック。じつにさまざまな技をくりだしていくわけだ

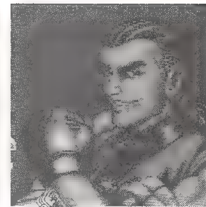


▶そして、相手の頭を狙って上段うしろ回し蹴りをだしたあとに……



▲仕上げのビルト・アッパー。相手の体力をごっそりと奪っていくが，自分の気力もすべて使いはたしてしまう「最終兵器」だ

誇り高き最強の虎
ロバート・ガルシア



イタリアの実業家アルバート・ガルシアの息子。父はロバートを自分の跡継ぎにするために，帝王学のすべてを教えこんだが，親の七光りでなんの苦労もせずに頂点の座につける自分の立場を嫌っていた彼は，家を飛びだし，日本の空手家タクマ・サカザキから「極限流空手」を教わる。

そのときともに修行をしたタクマの息子・リョウとは最高の親友，そして最大のライバルだ。

使う技はリョウとほとんど同じだが，リョウが「必殺技がでるのはおそいが，攻撃判定が大きく，技のあとのスキが小さい」のに対して，ロバートは「必殺技がでるのはすばやいが，攻撃判定が小さく，技のあとのスキが大きい」というちがいがある。どちらを使うかはプレイヤーの好みしだいだ。

イタリア人のくせに大阪弁を話すヘンなヤツだが，強さは本物だぞ。



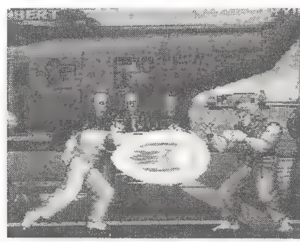
必　殺　技

ビルト・アッパー　→↓↘＋Aボタン



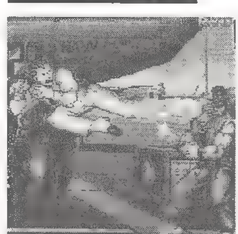
ジャンプしながらアッパー攻撃をする。リョウとおなじく何度使っても気力は減らないが，無敵技ではないので，基本技で簡単に撃墜されるし，飛び道具でジャンプをさせて迎撃……というパターンも，龍撃拳のモーションが大きいため使えない。というわけで実用性は低い。

龍撃拳　↓↘→＋Aボタン



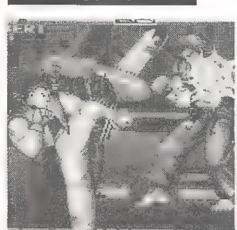
両手に「気」をためて弾をつくりだし，それを撃つ飛び道具。リョウの「虎煌拳」と同じように見えるが，こちらのほうが攻撃判定が小さく，相手のジャンプ攻撃を撃ち落としにくい。

飛燕疾風脚　↙→＋Bボタン



しゃがんだ状態から鋭い跳び蹴りをくりだし，さらに着地後に回し蹴りを当てる二段攻撃技。最初の1発目が当たれば2発目もかならず当たること，ちゃんとガードされると反撃をくらってしまうことはリョウと同じだ。技のモーションが大きいのも同じなので，見切られないように。

幻影脚　→←→＋Cボタン



目にも止まらぬ速さでキックを連発する。リョウの「斬烈拳」と同じく，ジャンプ攻撃やダッシュ攻撃，さらには飛び道具まで，攻撃範囲に入ってきた技はすべて迎撃することができる。この技も立ちガードでなければ防御できないが，ガードされると，確実に反撃をくらう。

基本技＋特殊技一覧

操作	攻撃内容	
	遠距離	近距離
Aボタン	左ストレート	
Bボタン	左サイド・キック	
Cボタン	接触の状態なら，首切り投げ	
Dボタン	挑発	
Aボタンを押したあとCボタン	右ストレート	ヒジ打ち
Bボタンを押したあとCボタン	回し蹴り	跳び後ろ回し蹴り
Cボタンを押してAボタン	ボディブロー	
Cボタンを押してBボタン	ローキック	
しゃがんでAボタン	しゃがみパンチ	
しゃがんでBボタン	足払い	
空中でAボタン	空中下段突き	
空中でBボタン	跳び蹴り	
空中でCボタン	画面端ならば三角跳び蹴り，それ以外は空中後ろ蹴り	
Aボタンを押しっぱなし	気力充実	

日本古武術の伝承者
藤堂竜白







日本古武術の伝承者である彼は，この武術を世界に広めるためにアメリカに渡ってきた。かつてリョウの父・タクマと戦い，無惨に敗れさったという経験がある。

ストーリー・モードでは最初にでてくるキャラ。技の種類が少なく見た目も良くないため，イマイチ人気がないが，唯一の必殺技「重ね当て」とキック系の技が強いので，対戦プレイではかなりの強さを発揮するぞ。



必　殺　技

重ね当て　↓↘→＋Aボタン



▼



「気」を拳にためてから、刀のように降りおろす。藤堂竜白が持つ唯一の必殺技だが、その能力はなかなか高い。技のモーションとだしたあとのスキの両方が小さく、技を使うのに必要とする気力も少ないからだ。よって、オーソドックスに中段ヒジ打ちや裏蹴りなどをまじえながら使うほか、一気に連発してラッシュをかけることもできる。この技をうまく使いこなせるかが対戦のポイントと言っていいだろう。

基本技＋特殊技一覧

操作	攻撃内容	
	遠距離	近距離
Aボタン	中段突き	
Bボタン	横蹴り	
Cボタン	横蹴り（強）	
Dボタン	挑発	
AボタンをおしたあとCボタン	中段突き（強）	
BボタンをおしたあとCボタン	横蹴り（強）	
Cボタンを押してAボタン	中段ヒジ打ち	
Cボタンを押してBボタン	裏蹴り	
しゃがんでAボタン	しゃがみ中段突き	
しゃがんでBボタン	しゃがみ中段突き	
空中でAボタン	跳び蹴り	
空中でBボタン	跳び蹴り	
空中でCボタン	画面端ならば三角跳び蹴り，それ以外は空中後ろ蹴り	
Aボタンを押しっぱなし	気力充実	

熊殺しの怪力男
ジャック・ターナー





彼の怪力には数々の逸話があるが，12才のときにサーカスの熊に襲われたものの，テレビで覚えたプロレス技で倒してしまったというエピソードはあまりにも有名。

その後，不良グループ「BLACK CATS」を結成してサウスタウンに悪名を広めたが，Mr.ビッグの絶大な支配力の前に，己の無力さを知り，傘下に入る。しかし，いつかその権力を自分のものにしようとチャンスをうかがっている。

『龍虎の拳』には「体格」の要素があって，体が小さい者が大きい者を基本技でふっとばす（転ばせる）ことはできないようになっている。ジャックはこのゲームで一番の巨体なので，基本技でふっとぶことはない。つまり，「起き上がりを攻められる」ということが少ないわけだ。

攻めるときは，移動しながら攻撃するスライディング系の技を使うといい。必殺技はスキが大きいので多用は禁物。迎撃技にはヘッドバットがオススメだ。

必　殺　技

スライディングキック ↓↘→＋Bボタン



いきなり，相手の足元をめがけてスライディングをする。射程距離が長いのが強みだが，ガードされると確実に反撃をくらうので，くれぐれも見切られないようにしよう。

超ドロップキック ↙→＋Bボタン



両足に気合いをこめてドロップキック（プロレスの技）をくりだす。たしかに攻撃力はあるが，ガードされると起き上がるまでに反撃をくらうので，多用はしないほうがいい。

極ナックルパート ↓↘→＋Aボタン



▼



拳に気合いをこめ、助走をつけてパワーあふれるパンチ攻撃をだす。見るからに威力がありそうだが、パンチの前の助走があまりにもオーバー・アクションなため、相手にバレやすい。よっぽどうまく使わないとクリーン・ヒットはむずかしいだろう。むしろ、ガードの上から相手の体力をケズるときや、起き上がりに重ねるように使うほうが、安全かつ効果的かもしれない。

基本技＋特殊技一覧

操作	攻撃内容 遠距離	攻撃内容 近距離
Aボタン	ナックルパート	
Bボタン	ジャイアントキック	
Cボタン	接触の状態なら，ボディ・スラム	
Dボタン	挑発	
Aボタンを押したあとCボタン	スライディング・ナックルパート	
Bボタンを押したあとCボタン	スライディング・ジャイアントキック	
Cボタンを押してAボタン	ヘッドバット	
Cボタンを押してBボタン	ローキック	
しゃがんでAボタン	しゃがみナックルパート	
しゃがんでBボタン	しゃがみジャイアントキック	
空中でAボタン	ドロップキック	
空中でBボタン	ドロップキック	
空中でCボタン		
Aボタンを押しっぱなし	気力充実	

中国拳法の達人 リー・パイロン



幼少時代にリー・ガクスウという中国拳法の達人のもとに養子として迎え入れられて，ともに台湾からアメリカに渡る。

ガクスウから中国拳法の極意を直伝された彼は，60才を越えた現在でも，サウスタウンのチャイナタウンで漢方医を営むかたわら，日々の鍛錬をおこたらない。

奇妙な面をつけているのは，ある人物とのストリート・ファイトで受けた醜い傷を隠すためだとか。

なんといってもリーの特徴は「動きがすばやいこと」。相手がジャンプしたのを見てから，こちらも跳んで蹴りを当てて撃墜することができるのだ。基本技もスキが小さいので，ダッシュと組み合わせると効果的だろう。

ただし，キャラの中ではもっとも体格が小さいので，強パンチ&キックを受けると確実にふっとばされる。転倒すると，相手に有利なポジションを与えてしまうことになるので，相手の攻撃をくらわないようにしよう。



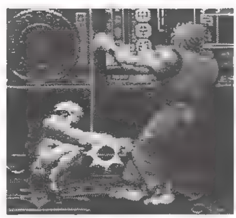
必殺技

鉄の爪上段攻撃 ↓↘→＋Bボタン



自らの体を回転させながら飛んでいき，手の甲に付けた鉄の爪で相手を攻撃する。ちゃんとガードされると，着地したときに反撃をくらうので，至近距離でいきなりだすなど，意表をついたところで使うといいだろう。なお，斬烈拳などの百烈系の必殺技には勝てないので注意。

鉄の爪下段攻撃 ↓↘→＋Aボタン



基本的には「鉄の爪上段攻撃」と同じだが，こちらは低空飛行をして下半身を攻撃する。相手はしゃがみガードをしなければならないので，こちらのほうがクリーン・ヒットさせやすいかも。ただし，ガードされると反撃されるのは同じなので，乱発は避けるように。

百烈旋風脚 ↙→＋Bボタン



跳びあがって，すばやく二段蹴りを当てる。威力はそれほど大きくないが，技のモーションがとても速いのがうれしい。着地ぎわにはスキがあるが，もともとスピードが速いせいか，タイミングがとりにくいので，反撃もあまりこわくない。基本技とからめて積極的に使いたい。

百烈拳 →←→＋Cボタン

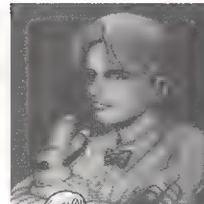


目にも止まらぬ速さでパンチを連発する。リョウの「斬烈拳」などと同じく，立ちガード以外では防御できない。気力の減りが小さいので，リーの必殺技ではもっとも使える。

基本技＋特殊技一覧

操作	攻撃内容 遠距離	近距離
Aボタン	一本貫手	
Bボタン	旋風脚	
Cボタン	旋風二段蹴り	
Dボタン	挑発	
Aボタンを押したあとCボタン	二本貫手	
Bボタンを押したあとCボタン	旋風二段蹴り	
Cボタンを押してAボタン	二本貫手	
Cボタンを押してBボタン	虎尾脚撃	
しゃがんでAボタン	前掃腿	
しゃがんでBボタン	前掃腿	
空中でAボタン	跳び蹴り	
空中でBボタン	跳び蹴り	
空中でCボタン	画面端ならば三角跳び蹴り，それ以外は空中後ろ蹴り	
Aボタンを押しっぱなし	気力充実	

華麗なるムエタイ戦士
キング



サウスタウンにやってくる前の彼の過去を知るものは誰もいない。そして，彼自身も話さない。

スリムながら鍛えあげられた肉体と，強靭（きょうじん）なバネからくりだされるキックの切れ味はズバ抜けたものがある。どうやら，タイの有名なムエタイ・チャンプから直伝されたものらしい。

現在は，この街の支配者・Mr.ビッグが経営するレストランで用心棒（バンサー）をしている。

キングは『龍虎の拳』でなかなかの人気キャラなのだが，その理由は華麗な蹴り技の使い手であるというだけでなく，じつは女性だからであろう。ストーリー・モードならば，最後の一撃を必殺技でキメると，胸がはだけて顔のグラフィック&セリフが変わる。まだ見ていない人は試してみよう。

対戦プレイでの戦いかたは，やはりコンピュータと同じく「ベノム・ストライク」を中心に，ローキックや二段蹴りで攻めるのがいい。



必殺技

ベノム・ストライク　↓↘→＋Bボタン



キングの攻撃の基礎となる技。するどい回し蹴りとともに気合い弾を撃ちだす飛び道具だ。とにかく技のモーションがすばやいので，見てからではとても避けられない。離れて撃って，相手を近づけないのもよし，至近距離で撃って奇襲をかけるのもよし。いろいろな局面で使える「おいしい技」なのだ。

烈風脚　↓↙←＋Bボタン



ムエタイ仕込みの蹴り技を高速で連発する。リョウの「斬烈拳」などのように，攻撃範囲内の相手を吸いこむ効果はない。また，相手がしゃがんでいると，最後の回し蹴りが空振りしてしまう。なお，この技は立ちガードでなければ防御できない。

跳び二段蹴り　↙→＋Bボタン



▼



気合いをこめた飛びヒザ蹴りのあと，旋風脚のような飛び蹴りをだす連続技。最初の1発目が当たればかならず2発目も当たるが，ガードされると着地時に反撃をくらってしまう。



基本技＋特殊技一覧

操作	攻撃内容 遠距離	近距離
Aボタン	左ストレート	ヒジ打ち
Bボタン	回し蹴り	前打ち
Cボタン	ヒジ打ち	
Dボタン	挑発	
Aボタンを押したあとCボタン	二段突き	ヒジ打ち
Bボタンを押したあとCボタン	二段蹴り	ハイキック
Cボタンを押してAボタン	よけヒジ打ち	
Cボタンを押してBボタン	ローキック	
しゃがんでAボタン	しゃがみキック	
しゃがんでBボタン	スライディングキック	
空中でAボタン	跳びヒザ蹴り	
空中でBボタン	跳び蹴り	
空中でCボタン	画面端ならば三角跳び蹴り，それ以外は空中後ろ蹴り	
Aボタンを押しっぱなし	気力充実	

悲劇のボクサー
ミッキー・ロジャース

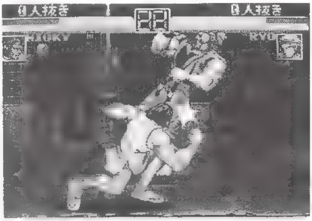


貧しい家庭に生まれた彼は，ファイト・マネーにひかれてボクサーを目指す。だが，悪徳ジムにだまされたり，チンピラにからまれて傷害事件を起こしたりと不運がつづき，プロ・デビューすることなく闇の世界へと堕(お)ちていった。



「基本技＋特殊技一覧」を見てもらえばわかるとおり，ミッキーには蹴り技がない。いくら落ちぶれたとはいえ，やはり彼はボクサーなのだ。

アッパーが対空技として使えるので，飛び道具の「ローリングアッパー」で相手を牽制(けんせい)して，ジャンプしてきたところを迎撃するのがいいだろう。いわゆる「待ちミッキー」だ。



▲このアッパーは，ほとんどのキャラをふっとばすことができるスグレモノなのだ



基本技＋特殊技一覧

操　作	攻撃内容 遠距離	攻撃内容 近距離
Aボタン	左ジャブ	
Bボタン	右ストレート	
Cボタン	右フック	
Dボタン	挑発	
Aボタンを押したあとCボタン	左フック	
Bボタンを押したあとCボタン	右フック	
Cボタンを押してAボタン	左アッパー	
Cボタンを押してBボタン	右アッパー	
しゃがんでAボタン	しゃがみ左ストレート	
しゃがんでBボタン	ダウンパンチ	
空中でAボタン	跳びパンチ	
空中でBボタン	跳びパンチ	
空中でCボタン	——	
Aボタンを押しっぱなし	気力充実	
ダッシュ中にAボタン	スルーパンチ	
ダッシュ中にBボタン	ダッキングパンチ	

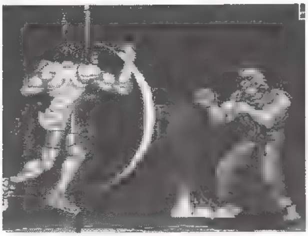
必　殺　技

バーニングアッパー　↓↘→＋Aボタン



オーバー・アクションのアッパースイングから，弓状の気合い弾を撃ちだす。技のモーションが大きいうえに，ローリングアッパーのほうが利用価値が高いので，実用性は低い。

ローリングアッパー　↓↘→＋Bボタン



アッパースイングから発せられた気が，地面を伝っていく。足元を攻撃するので，相手はしゃがみガードをしなければならない。こちらの技を使って攻めていくのが一般的だ。

マーシャルアーツを使う「殺人マシーン」
ジョン・クローリー



当時，海軍大佐だったジョンは「蒼い疾風」の異名をとるほどのパイロットで，さまざまな戦いにおいて成功をおさめた勇士だった。

ある日，ちょっとした油断を突かれて攻撃を受け，彼の戦闘機は墜落してしまう。幸い爆発寸前のところを親友のジェームスに助けられて，一命はとりとめた。しかし，目を負傷したことから，一線を退き，現在は海軍士官学校の教官を務めている。

設定では「殺人マシーン」と呼ばれるほどのマーシャルアーツの使い手とされているが，対戦でもかなりの実力を秘めたキャラだ。やはり，格闘ゲームでは軍人が強いのか？

基本的な戦いかたとしては，飛び道具のメガ・スマッシュを中心に，ローおよびハイキックを使って攻めていく。それぞれの技にダッシュをからめるとより効果的だろう。さらに，相手の不意を突いてオーバードライブ・キックをだせるようになれば文句なしだ。



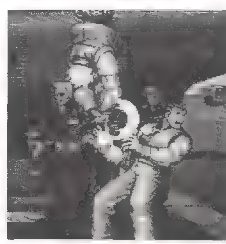
必殺技

メガスマッシュ　↓↘→＋Aボタン



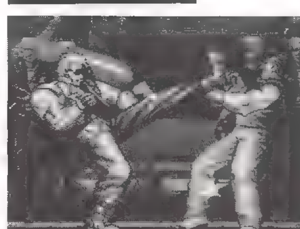
クロスさせた両腕から気合い弾を撃つ。キングの「ベノム・ストライク」に勝るとも劣らない，強力な飛び道具だ。近距離でも遠距離でも，間合いにこだわらずにどんどん使おう。

フライングカッター　↙→＋Aボタン

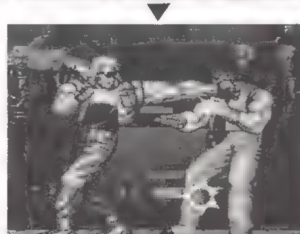


空中で逆立ち状態になって，スピンしながらパンチを当てる。なかなか攻撃力が高い技だが，いかんせん撃墜されやすいので，あまり多用しないほうがいい。どうしても使いたいなら，相手の意表を突くようにだして，見切られないようにしよう。無理に使わなくてもいい技だ。

オーバードライブ・キック　↓↙←＋Bボタン



▼



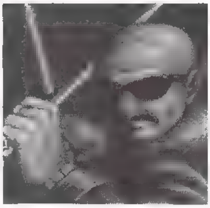
目にも止まらぬ速さで蹴りを連発したあと，スピニング・バック・ナックルでとどめをさす連続技。「斬烈拳」のような吸いこみ効果はない。なお，この技を防御するときはしゃがみガードで。



基本技＋特殊技一覧

操作	攻撃内容 遠距離	攻撃内容 近距離
Aボタン	左ストレート	右ストレート
Bボタン	左サイド・キック	
Cボタン	ハイキック	
Dボタン	挑発	
Aボタンを押したあとCボタン	スピニング・バック・ナックル	
Bボタンを押したあとCボタン	ハイキック	バック・スピン・キック
Cボタンを押してAボタン	アッパー	フック
Cボタンを押してBボタン	ローキック	前蹴り
しゃがんでAボタン	足払い	
しゃがんでBボタン	足払い	
空中でAボタン	跳びヒザ蹴り	
空中でBボタン	跳び蹴り	
空中でCボタン	画面端ならば三角跳び蹴り，それ以外は空中後ろ蹴り	
Aボタンを押しっぱなし	気力充実	

サウスタウンの影の実力者
Mr.ビッグ



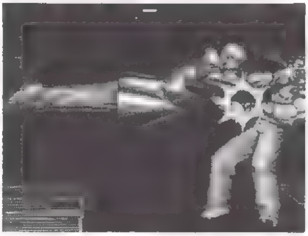


元陸軍特殊部隊の大佐だったらしいが，その経歴のほとんどは謎に包まれている。彼が得意とする棒術は，特殊部隊時代に現地の部族から教わったものだと言われる。
なお，彼の本名の頭文字は「J」であるという噂だが……？

『龍虎の拳』のボスキャラ・Mr.ビッグとMr.カラテの２人は，本来対戦プレイでは使えないが，ストーリー・モードで彼らを相手にしているときに乱入すれば，特別に使えるようになる。そのうちの1人，Mr.ビッグはジャンプができないという異色キャラ。使いこなすには相当の修練が必要だ。

必殺技

クロスダイビング ↓↘→↗↑＋Aボタン



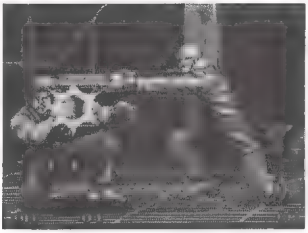
棒をかまえながら，相手に向かって垂直に突っこんでいく。ただし，しゃがんでいる敵には当たらないし，着地時にスキがあるので，相手に技を読まれないように気をつけよう。

グランド・ブラスター ↓↘→＋Aボタン



棒を地面につけて，その先から気を発する飛び道具。相手はしゃがみガードをしなければならない。弾を撃つまでのモーションが長いので，至近距離で使うのは避けたほうがいい。

ローリング・スピア 対戦では使用不可



コンピュータは使ってくるが，対戦プレイのときには使えない技。地面を１回転して，棒を持った両手を相手にむかって突きだす。相手は立ちガードをしないと防御できない。

基本技＋特殊技一覧

操作	攻撃内容	
	遠距離	近距離
Aボタン	棒での殴り（中段）	棒での殴り（下段）
Bボタン	二段突き	二段突き
Cボタン	棒での横殴り	
Dボタン	挑発	
Aボタンを押したあとCボタン	棒での横殴り	
Bボタンを押したあとCボタン	マシンガン・スピア	
Cボタンを押してAボタン	リフト・スピア	
Cボタンを押してBボタン	マシンガン・スピア	
しゃがんでAボタン	しゃがみ突き	
しゃがんでBボタン	しゃがみ突き	
空中でAボタン	—	
空中でBボタン		
空中でCボタン		
Aボタンを押しっぱなし	気力充実	

不敗の格闘家
Mr.カラテ



ストーリー・モードの最後に待ち受けるのは，本名・年齢はもちろん，すべてが謎に包まれた「不敗の格闘家」だ。その異名のとおり，いままで彼に勝てた者はいない。しかし，互角に戦うことのできた人物が1人いたらしい。彼の胸には，そのときの大きな傷が残っているという。

リョウ＆ロバートと同じ「極限流空手」を使いこなす彼の正体はいったい誰なのか。そして，リョウの妹・ユリを誘拐した真の理由はなにか……その答えは，彼との戦いに勝利することで明らかになるのだろうか？

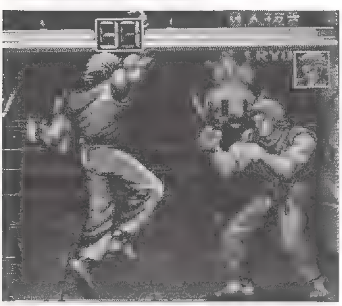
必殺技

虎煌拳　↓↘→＋Aボタン



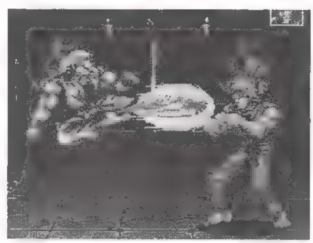
片手を大きく回して気合い弾を投げる飛び道具。技のモーションから威力まで，リョウが使うものとまったく同じ技だ。当たると相手をふっとばす（転ばせる）ことができる。

ビルト・アッパー　→↓↘＋Aボタン



ジャンプしながらアッパー攻撃をする。リョウやロバートが使うものと同じく，何度使っても気力が減らない。無敵技ではないので，基本技で簡単に撃墜できるところも同じだ。

飛燕疾風脚　↙→＋Bボタン



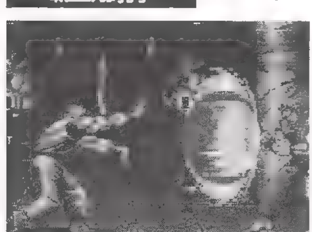
しゃがみ状態から鋭い跳び蹴りをくりだし，着地後に回し蹴りを当てる二段技。1発目が当たれば2発目もかならず当たること，ガードされると反撃をくらうことはリョウと同じ。

斬烈拳　→←→＋Cボタン



パンチを目にも止まらぬ速さで連発する。跳んできた相手も無理やり吸いこむ強力な技だが，ガードされると反撃をくらってしまう。この技は立ちガードでなければ防御できない。

覇王翔吼拳　→←↙↓↘→＋Aボタン



「極限流空手」の最大奥義。縦長の気合い弾を撃ちだす。当たれば相手の体力の半分以上を奪うが，モーションが大きく，気力も多く消費するので，使いかたがむずかしい。

基本技＋特殊技一覧

操作	攻撃内容	
	遠距離	近距離
Aボタン	左正拳突き	
Bボタン	横蹴り	
Cボタン	接触の状態なら，巴投げ	
Dボタン	挑発	
Aボタンを押したあとCボタン	右ストレート	右フック
Bボタンを押したあとCボタン	後ろ回し蹴り	上段後ろ回し蹴り
Cボタンを押してAボタン	ボディブロー	
Cボタンを押してBボタン	ローキック	
しゃがんでAボタン	しゃがみ正拳突き	
しゃがんでBボタン	足払い	
空中でAボタン	空中下段突き	
空中でBボタン	跳び蹴り	
空中でCボタン	画面端ならば三角跳び蹴り，それ以外は空中後ろ蹴り	
Aボタンを押しっぱなし	気力充実	
ダッシュ中にAボタン	よけ右正拳突き	
ダッシュ中にBボタン	ダッキングして回し蹴り	

龍虎の拳 ストーリー・シアター



つぎのページにつづく!!


この先の工場へ行け・


その面叩き割って
正体を暴いてやる


やめて！！お兄ちゃん
ユリ！！　大丈夫か？
心配したんだぞ・・・
ユリちゃん

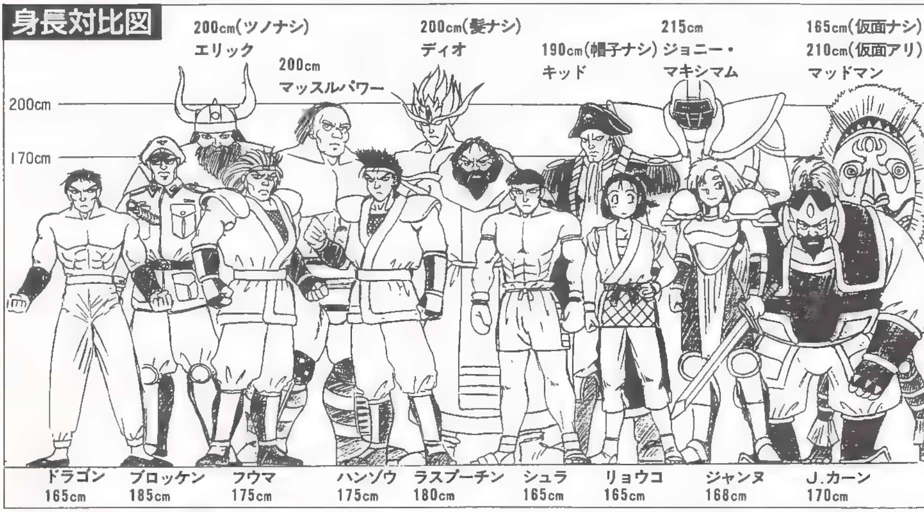

ウン！私は何ともないの・・・
お兄ちゃん・・・その人は・・・
その人は、私たちの・・・
TO BE CONTINUED

対戦格闘ゲーム資料集



開発スタッフ直筆
『ワーヒー２』の裏話を一挙公開!
『ワールドヒーローズ２』開発手記

Written by 澤渡研二
（株式会社ＡＤＫ企画部）



開発START!!

ここ，アルファビルに広がるのは，まさに地獄絵図!!　狂乱の徹夜作業の毎日……バグの嵐，調整ミス。そんな苦労を乗り越えて，ついに完成した『ワールドヒーローズ(1)』。

“やった！　ついに完成したんだ!!”

☆

やっとの思いで『ワールドヒーローズ(1)』が発売され，ようやくゆっくりと企画を練れると思ったら大まちがい。発売後の評判の良さから，「すぐに続編を作れ!!」という，非情な命令がきたのでした。

“ああ，またあの地獄が帰ってくるのか……。いや，これは考えようによってはチャンスかもしれない!!　いやチャンスだ!!　『ワールドヒーローズ(1)』でやり残した多くのアイデアを，今度の続編に入れることができるなんて，私は幸せものだなァ!!”

キャラクターは総勢12人!?

続編の発売が決まり，さっそく内容の考案がはじまりました。

まず，８人だったキャラクターを，さらに４人程度増やそうということになりました。アルカポネ，宮本武蔵，ツタンカーメン，切り裂きジャック，ヒトラー，クレオパトラなどの新キャラクター案がだされました。その中でも私個人としては，ぜひともツタンカーメンを入れたかったのですが，他のメンバーの反対意見多数のために，残念ながらボツとなってしまったのです。

さて，キャラクター案がだいたいでたところで，会議が開かれ，新キャラクターの４人を決定しようということになりました。しかしこの会議中に，ある事件が起こったのです。

このときまで，キャラクター数は総勢12人だったのですが，どんどん話が盛り上がってしまい，どこをどうまちがえたのか，会議の結果，プレイヤーが使えるキャラクター数14人＋ボス２人，「総勢16人」という，格闘ゲームはじまって以来の大人数となってしまったのです。

もうだめだ～

総勢16人。このことを考えるだけで頭がクラクラしてきました。キャラクターが多ければ多いほど，それぞれのキャラクターごとの味に差をつけるのがむずかしくなってくるのですから。陰(かげ)の薄いヤツもでてくるだろうし，バランスなんてものを考えた日には，作業がいっこうに進まないし……。

“ええい，悩んでいてもしかたがない。

ようは，大多数の人がそのキャラクターを使ってくれなくても，わずかでもそのキャラクターを使ってくれる人がいればいいんだ!!"

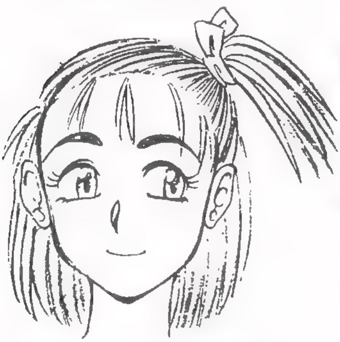
こうして，開きなおり状態のまま，開発は進められたのでした。

飛び道具なんか怖くない!!

開発も終盤に入ったころ，既存のゲームとの差別化をするため，いろんな人に提案を挙げてもらいました。

そんな意見の中に，「飛び道具の跳ね返し」があったのです。このアイデアはおもしろそうだったので，さっそくゲームに入れることにしました。

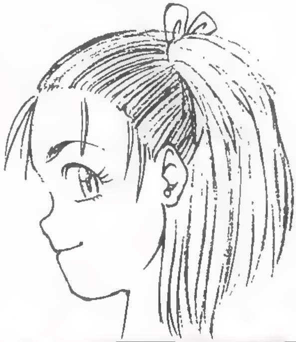
入れる前は“飛び道具を持っているキャラクターが異常に不利になるのでは？　いや，それどころか使ってくれなくなるかもしれない”とか，いろいろな不安がありました。が，いざ入れてみると，それまでの不安がまるでウソのよう。とてもおもしろいじゃないですか!!



このころのバージョンでは，現在のバージョンとちがい，永遠に跳ね返すことができたのです。テストプレイでは，何回跳ね返せるかを競って，ずーと遊んでいました（開発はもう終盤だってのに……）。

しかし，ここで恐ろしいバグが発見されたのです。それは，なんとエリックのブリザードブレスをも跳ね返せたということ……。なにもない空間から，ブリザードブレスが噴きでる様子は，瞳孔が開くほど圧巻でした。当然，このあと，跳ね返せないようになりましたが。

同じようなものに，キッドのシャークアッパーの跳ね返しもありました。跳ね返した瞬間，上に向かって突き進んでいたはずのサメが，いきなり地面に向かってザクッと突き刺さるという，笑えるものでした（笑っている場合じゃないよ）。これも，今では跳ね返せないようになっています。



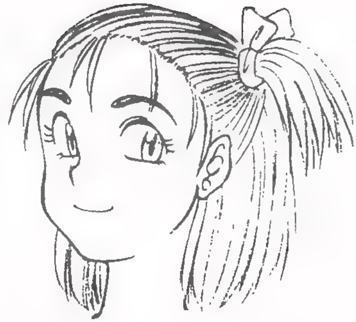
ボツと開発と私!!

さて，開発終盤にさまざまな理由でボツになった技も少し紹介しましょう。

まずフウマから。彼には「奥義!!爆裂究極拳!!」という技がありました。ジャンプして弾をたくさんばらまくという技だったのですが，強すぎる，バグる，調整時間がないなどの理由でボツにしてしまいました。それでも名残惜しかったので，そのコマンドで挑発ポーズがでるようにしておいたのですが，「まちがってでてしまいやすい」というクレームがきたので，結局完全にボツになってしまいました（涙）。

つぎはマッドマンの「グシャアタック」。この技は，マッドマンのアクション・プログラムの入力中に，私がバグらせたら勝手にでた技で，動きとしては，ダメージのパターンのまま，グシャッとなりながら敵に突っ込むマッドマンを思い起こしてください。

どのぐらいすごい技だったのかというと，私がはじめて見たとき，目が点になってしばらく動けなかったほどでした。



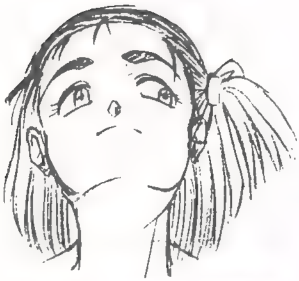
ちなみに，私以外はこの技の存在をみんな知っていて，彼らは新技だと思っていたらしく，はじめてこの技を目撃した私がア然としているところに，「どうやってだすの？」と聞いてきたという事実も付け加えておきます。

この技はとにかくバグだったので，取ってしまいましたが，復活できる機会があればどこかで復活させたいと思っています。

真空飛び膝蹴りは，本来は少しジャンプして落ちてくる技だったんですが，開発の際に私が数値を入れまちがえてしまい，超高空に跳んでいってしまったのです。まちがえちゃった，ということで，数値を直そうかと思ったら，周りの人が「カッコイイじゃん!!」とか「いいね」と言っていたので，直すに直せず，そのままの動きを残したのです。いま思えば，弱の真空飛び膝蹴りは，もっと早く落としたほうが良かったのでは，と思っていますが……。

それから，リョウコの戊殺掌は，今は無敵時間を生かして対空兵器として使えますが，昔は弾をだしたあと，その弾をその場に置いて，歩くことができました。つまり，地雷のようにして使うことができたのです。使ってみるとけっこう奥が深く，いろんなことに使える戦略性の高い必殺技だったのですが……。

なぜ，なくなったのかというと，その無限の可能性を秘めた攻撃に，コンピュータが対応できなかったんです!!



女性2キャラの秘密

そうそう，技ではないんですが，ジャンヌの足のタイツ!! あれははじめは真っ黒じゃなかったんです。そう，初期段階では透けたタイツだったのです。しかし，海外の市場を考えたときに，色気がありすぎると思われたため，現在のような真っ黒になってしまったわけです。

リョウコにも色気はありませんが，これはそれまでの格闘ゲームの女性が，すべてお色気路線を狙っていたので，新しくかわいい路線を狙ってみたんです。みなさん，気に入ってもらえたでしょうか？

実写CMはスゲエぞ!?

開発もほとんど終わりとなったころ，コマーシャルの話がきました。話によるとなんと実写になるとか。

“ついに実写になるのか……感動だなあ……”と，実物ができるまで，1人で感動に浸る日がつづきました。

そして，ついにコマーシャル・テープが会社に届きました。さっそく見てみると……，スゲエ……。そう，そこにはノリのいい曲にあわせて踊り狂うマッドマンの姿があったのです。想像を遥かに超えた（当社比1000倍）コマーシャルの内容に，みんなドギモを抜かれていました。とにかくスゴいCMッス!!

コマーシャル以外でも，TV関係でうれしい事件が起こりました。なんとあの『ウゴ○ゴルーガ』の中の，しかも私が1番好きなコーナー『はらぺこだいさく』のBGMに『ワールドヒーローズ』の曲が使われたのです!!

あまりに信じられないうれしい出来事に，“マジっスか!?”と思わず5回ほどその部分を見返してしまった小市民な私が，そこにいました。それからしばらくして落ち着いたあと，私はあることを願ったのでした。その願いとは──“『ワールドヒーローズ2』の曲も使われますように……”です!! しつこいようですが，本当にうれしかったんですよ（小市民ですねえ…）。

NEVER END

さて，そうこうしているうちに，ついに運命のロケテストの日がやってまいりました。もう逃げ場はありません。インカムが悪ければ腹をくくるしかないと思い，テストの結果を待ちます。

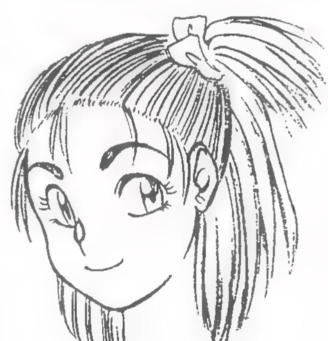
1日，2日と日が経つたびにインカムの数字は良くなっていきます。バグもたくさん見つかりましたが，プレイしてくれるたくさんの人を見るたびに，バグを直す気力が沸いてきます（でも，はじめてワンコイン・クリアされたキャラがマッドマンだったときは，アセりました）。

そんな，ロケテスト中のある日のこと……。

「澤渡!! すぐきてくれ!! エリックが飛んでっちまうんだ!!」

「はい!?」

画面を見ると，ジャンプしてケツで落ちていくハズのエリックが，ケツ落としのポーズのまま，上方に飛んでいって，消えてしまうじゃないですか!! しかもそれに反応したJ. カーンは，「覇極道，覇極道，モンゴリアンダイナマイト，モンゴリアンダイナマイト，グオー，覇極道……」といったカンジで暴れだし，手がつけられない状態になっていました。そのとき無責任にも，“勝手に飛んでけよ”とも思いましたが，自分のミスだということに気づいたので，あわてて直したわけです。



“もうすべてのバグを取ったぞー。もう絶対ないぞー!!”と言ってから何日か経ったある日，ついにGOサインがでました。

“やっと終わったんだあ!! なにがあっても，もう許してくださいぃ!!”

ファイナル・ボイス

ついに完成した『ワールドヒーローズ2』ですが，やっぱりやり残したことがいっぱいありました。また，“自分の能力の限界まで本当に使い切ったのか？ 考えかたが甘いところはなかったのか？ 自分の目指すゲームは何だったのか？”など，後悔することばかり考えてしまいます。

でも「同じゲームを2度作ることができる」，そんな貴重な体験は，ゲーム・プランナーとして，とても勉強になりました。まあ，格闘ゲームの続編という，ジャンルによるやりにくさはありましたけど……。

最後に。

実際に仕事をしていたとき励みになったのは，みなさんからの熱いメッセージでした。手紙やハガキ，同人誌，バレンタイン・デーのチョコレート（おいしくいただきました）などを送ってくれたみなさん，本当にありがとう!! これからも応援よろしくね!! あと，送ってくれなかったみなさんも，これから応援してくださいね!!

それじゃ，またつぎのゲームで会いましょう。GOOD BYE!!

（株式会社ADK企画部・澤渡研二）

開発者本人に聞く!!『ワールドヒーローズ2』直撃Q&A

Q 各キャラクターのスピードは，どのように設定されているのですか？　また，各キャラクターの地元ステージの名称（ノーマル，デスマッチともに）を教えてください。

A 表1のような設定になっています。

表1 キャラクター別の移動スピード（プログラム中の値）と，地元ステージの名前

キャラクター	前進	後退	ノーマル	デスマッチ
ハンゾウ	384	310	日本	針壁
フウマ	376	308	日本	地雷
キム・ドラゴン	512	346	韓国	電撃
J. カーン	256	176	モンゴル	電ノコ
ラスプーチン	320	286	ロシア	有刺鉄線爆破
ジャンヌ	352	288	フランス	髪切り
ブロッケン	176	160	ドイツ	針壁
マッスルパワー	176	128	アメリカ	オイル
キャプテンキッド	400	304	無国籍	髪切り
エリック	256	128	ノルウェー	金網
リョウコ	352	310	日本	電撃
シュラ	256	128	タイ	地雷
マッドマン	256	128	パプアニューギニア	電ノコ
ジョニー・マキシマム	256	128	アメリカ	オイル
ネオ ギガス	256	128	不明	金網
ディオ	512	384	不明	有刺鉄線爆破

Q．投げ返しが不可能な技や状況はありますか？　A．ニュートラルや歩きの状態以外では，投げ返しができません。

Q．キャラクターの攻撃力は，常に一定ですか？　A．一定です。

Q　各必殺技コマンドの受付時間を教えてください。

A．コマンド中の1操作につき，7/60秒の受付時間が設定されており，その合計時間以内にすべて入力されれば，必殺技がでます。

たとえば，烈光斬は↓→↓+パンチなので，7×3=21/60秒まで受けつけますが，ダブル烈光斬なら↓→↓→↓+パンチなので，7×5=35/60秒まで受けつけます。

Q．キャラクターが，攻撃を当てられたとき・防御中・起き上がる瞬間，それぞれの状態のときに，攻撃を受ける判定やつかみ技（投げる，投げられる）のチェックはされているのですか？

A．どの場合も，投げられ判定は存在していません。

Q．乱入した場合，戦うことになるステージはどう設定されるのですか？

A．乱入した側のキャラクター・ステージになります。

特殊な場合として，ゲーム・スタート時や乱入直後にボーナス・ステージになった場合は，2P側のステージになります。

Q　無傷から気絶する条件，気絶から気絶する条件を教えてください。

表2　各技の気絶ポイントと継続受付時間

攻撃内容	気絶ポイント	継続受付時間
一部の小攻撃，コンビネーションブロー	1ポイント	かなり短い
小攻撃	2ポイント	短い
大攻撃，必殺技，デスマッチの仕掛け	3ポイント	普通

A．それぞれの技には，気絶ポイントと継続受付時間が，表2のように割り振られています。

この気絶ポイントが，合計10ポイントを超えると気絶します。

また，気絶中に攻撃されても，最初の技にかぎり気絶ポイントは加算されません。ちなみに，投げ技は1ポイントに設定していますが，体力が減りはじめるまでは，ポイントが加算されないので，その間に，これまで蓄積された気絶ポイントが解除される場合があります。

キッドを例にしてみると，

- 飛び蹴り→アッパー→シャークナックル――3+3+3=9：気絶しない
- 飛び蹴り→アッパー→スパイラルキック――3+3+3+3=12：気絶する
- （気絶中に仕掛ける）飛び蹴り→飛び蹴り→アッパー→スパイラルキック――無視+1+3+3+3=10：さらに気絶する
- 飛び蹴り→アッパー→シャークナックル→投げ――3+3+3+1=10：投げられたあとに気絶する
- 飛び蹴り→アッパー→シャークナックル→トラップ――3+3+3+3=12：気絶する
- 飛び蹴り→アッパー→シャークナックル→トラップ×2――3+3+3+3+3=15：10ポイントを超えたが，2度目のトラップで気絶が解除されてしまうので，気絶しない。ただし，相手の気絶中に仕掛ければ，気絶から気絶が可能。

Q．ジャンヌで，レバーを↓にためたあと，「前進→しゃがむ」を素早く繰り返すと，↓のためが解除されませんが，どうしてですか？

A．1度受付したキー入力は，別の方向に入れても7/60秒までは継続しているからです。つまり，→をすぐに↓にもどすことによって，ためが解除されないわけです。

Q．難易度設定を変えると，ゲームの内容はどのように変化するのですか？

A．難易度によって，コンピュータのアルゴリズムが変化します。具体的には，難易度を上げると，ガード率・投げ返し率などが上昇します。

ワールドヒーローズ2

主人公勝ちセリフ集

日本語バージョン/
海外バージョン完全紹介

ハンゾウ

1）これ程の強者に会えるとは…拙者，まさに感動でござる!!
To meet someone as strong as you makes me happy.
It was dissappointing to have to smash you into bits.
2）拙者,挑まれるのなら拒まず!!すべてを討つのみでござる!!
I do not refuse challenges.
I take on all. Even a loser such as yourself.
3a）拙者，強き者を追い求め…頂点を目指すでござる!!
To reach the top, I seek the strongest in the world.
You don't even rank in the weenie category.
3b）フウマ殿，またお手合わせしたいでござるなあ!!
So,Fuuma, care to try again. Heh, heh, heh.

フウマ

4）風魔忍法は無敵だぜ!!てめえ程度に敗れるはずはねえ!!
With my Ninja training, a maggot like you had no chance.
5）くっくっく，最高の気分だぜぇ!!
Whoa! I feel good.
6a）オラァ!!てめえの技なんか俺にゃあ，痛くもかゆくもねえ!!
Duwaaah! Your punches don't hurt, don't tickle;
my 90 year old grandmother who's bedridden fights better than you.
6b）てめえなんざ相手じゃねえ!!俺様の敵はハンゾウただ一人だ!!
Hmmph! You're not worthy to lick my shoes. My enemy is Hanzou!
6c）ハンゾウ!!てめえそれでも俺様のライバルか？出直してきやがれ!!
Hanzo, you dissapoint me with your weakness. Come at me again!

ドラゴン

7）アチョ～!!私に勝とうなどとは二度と思わぬことだ。
Ha-cho! Did you really think you had a chance?
8）ホ～!!今日から私のことを師と仰ぐがいい。
Hoh! After this fight, you can call me master!
9）アッチャ～!!私のほうが強かった…。ただそれだけのことだ。
Ya-chaah! To call me strong would be an understatement.
Titan would be a fair description.

ジャンヌ

10）オホホホホホッ，まっ当然の結果よね♥
Oh, hoh, hoh, hoh. A natural outcome.
11）オホホホホホッ，私は宇宙最強の美少女剣士ジャンヌ様よ♥
Oh, hoh, hoh, hoh. Just call me the most beautiful swordsperson in the universe. Or, for that matter, just call me.
12）オホホホホホッ，土下座でもしてくれたら，負けてあげてもいいわよ～♥
Oh, hoh, hoh, hoh. If you kneel down before me and propose
I just may let you win.

J．カーン

13）負けるのも当然。ワシの根性は1000人前じゃからな!!
With the strength of 1000 men, your defeat was a foregone conclusion.
14）ガッハッハッハッ，ワシの勝ちのようじゃな。
Ga, hah, hah. It seems I have won again. I'm too much.
15）ワシは覇王!!世界を制するその日まで決して負けはせん!!
As conqueror of the world, I must tell you, you were terrible.

マッスルパワー

16）ハッハッハッハッハ!!オレはいつでも「ナンバー1」だ!!
Hah, Hah, hah. Number 1 and still handsome.
17）帰れ…。オレがまっていたのは真の英雄だ…。
Simply, with my awesome body, challenging me was insane.
18）なんだその様は…。身の程を知れ!!

ブロッケン

19）闘いこそが我が人生であり宿命…。この体朽ちるまで，俺は闘い続ける。
Invincible am I who threw my life away to become a Cyborg gladiator!
Invincible, but a little lonely.
20）我がドイツの科学力は世界一ィィィィ!!
You fight well, but you are no match for a Cyborg superman like myself.
21）今まで倒してきた勇者たちに報いるために…俺はここに帰ってきたのだ!!

ラスプーチン

22）英雄といってみても，しょせん『人の子』よのう。
My magic of brotherhood is inescapable in its power.
23）私は愛の戦士!!これからも，愛のために闘おう!!
Don't make me angry. If I get angry, I might have to hug you to death.
24）闘いは人を狂わせるという…。お前もその一人か…悲しいことよのう。

シュラ

25) 兄さんならいけたかもしれない処へ…オレも辿りついてみせる。
To avenge my brother, I must fight on!
26) オレはまだ…本気になんかなっちゃいないぜ…。
I haven't begun to use my full power. Come on, you pansy!
27) へへへ…あんた強いね。いつかまた…もう一度やりたいな…。
Hey, you were kind of strong. Someday we should me again.

リョウコ

28) あなた強いのね…!!私，強い人…好きよ!!
Wow, you were tough. I like that in a man.
29) やったね!!これで私も一人前の格闘家になったかな？
Yes! Can I kick butt or can I kick butt!
30a) 女だと思って甘く見てくれちゃってえ。私だって立派な格闘家よ!!
Don't think of me as a woman, think of me as someone who can toss you around like a rag doll.
30b) ハンゾウさん…いつかまた闘ってください!!
Hanzo. I hope we can battle each other again some day, you Ninja cutie, you.

マッドマン

32) 私には…神の声が聞こえるザマスよ。
Your strong. But I, the mucky messenger of God, was stronger.
33) 無駄だ…神の声が聞こえている私にはどんな攻撃も通用しないザマス!!
The Holy Spirit courses through my mass.
Any attack, and I will absorb it.
34a) フッ…神を超えることなどできはしないザマス…。
34b) 精霊が呼んでいるザマス…。私は次の相手のところへ急ぐザマス!!

J.マキシマム

35) どんな状況下でも，強いほうが勝つ…それが真実だ。
In any circumstances, the strong always survive. Just call me strong.
36) 残していった我が息子よ…。生きていてくれ!!
Live my child, so I may smack you around again some day!
37) 天才フットボーラーの俺はもういない。ここにいるのは血に飢えた獣だ!!
Don't think of me as a football player.
Think of me as a blood thirsty beast with a hunger for you!

エリック

38) 闘いをやめるなよ…。お前には素質，そして勇気があるのだからな!!
Don't stop the fight yet. you have courage and strength.
But you fight like a geek.
39) 勇気を知れ!!相手を怖いと思うことと逃げることは同じではない!!
Be courageous! To know hear and to be afraid and run away are two completely different things. Now, be prepared to die.
40) 我が妻「レア」よ…ワシは必ず勝って帰ってみせる!!
I'd like to dedicate this fight to my wonderful wife Leia.
Honey, this head is for you.

キャプテンキッド

41) ヘイ!!もう終わりかい。ちょっと，がっかりだぜ!
What? Over so soon? You sadden me.
42) あんたとの勝負は，なかなか楽しかったよ!!また逢おうぜ!!
A sublime scrap, my friend. I hope we shall meet again.
Whoops. I guess I should have held back.
I think they can sew that back on, though.

ネオギガス

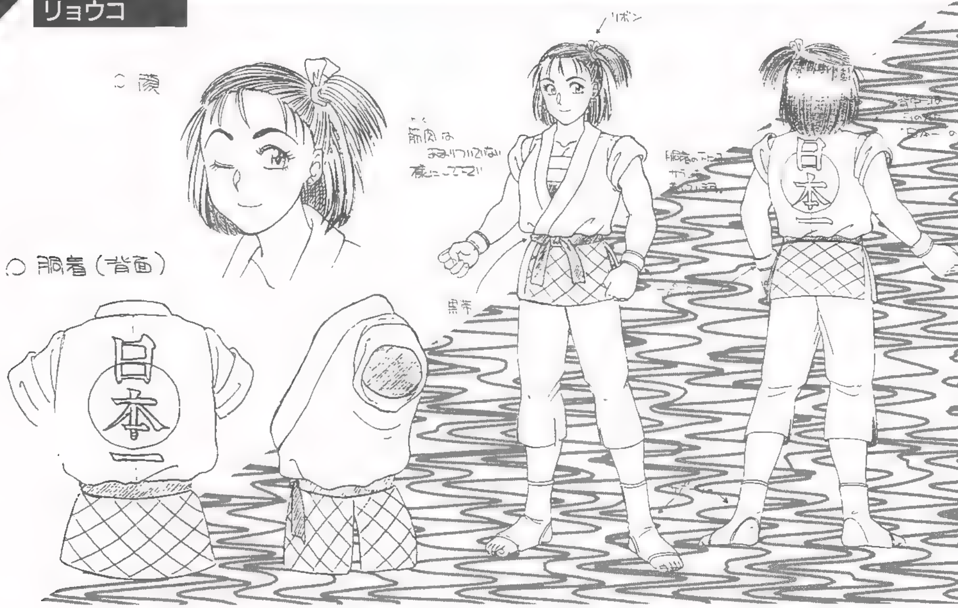
43) 史上最強になる者は常にひとり。
There can only, at any one time, be one ultimate warrior.
Sadly, you are not it.
44) 強者こそが真理!!強者だけが正義!!それが俺の掟!!
The strong rule. The winners are just. That is my belief.
But then again, I think the Democrats can save America.
45) 満足だ…。久しく満足なる闘いだったぞ。
I am satisfied. It has been a long time since I have had such a worthy opponent.

ディオ

46) 無駄，無駄，無駄ァ～。このディオは，全ての超人を超えたのだ!!
No. No. No. You simply are too weak.
Now go back home and become a good little couch potato.
47) ちょいとでもおれに勝てるとでも思ったか？このゴミが!!
Scum. Did you actually think you could even stand in opposition to me.
You make me sad.
48) くやしいか？貴様は犬死にするためにここへ来たのだ!!
Had enough? Or have you come here to die like a dog?

ワールドヒーローズ2キャラクター設定集

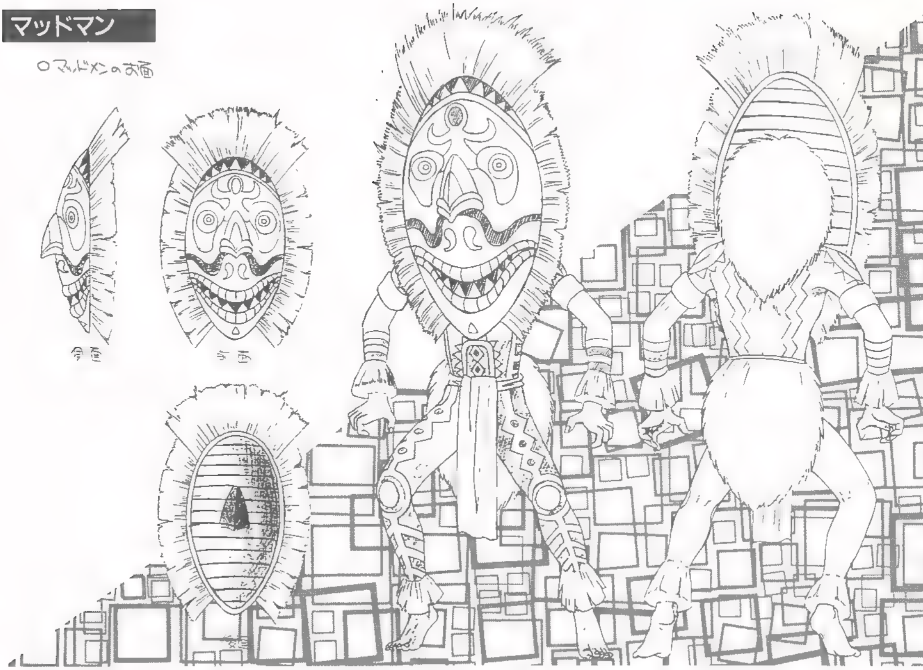
リョウコ



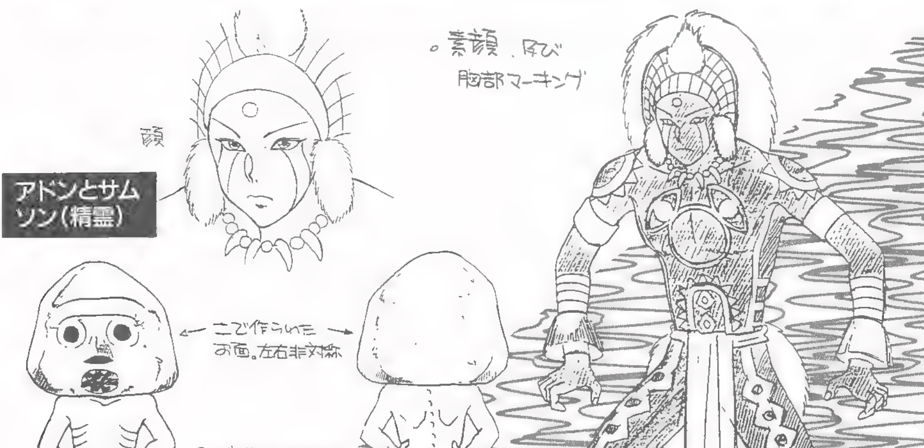
シュラ



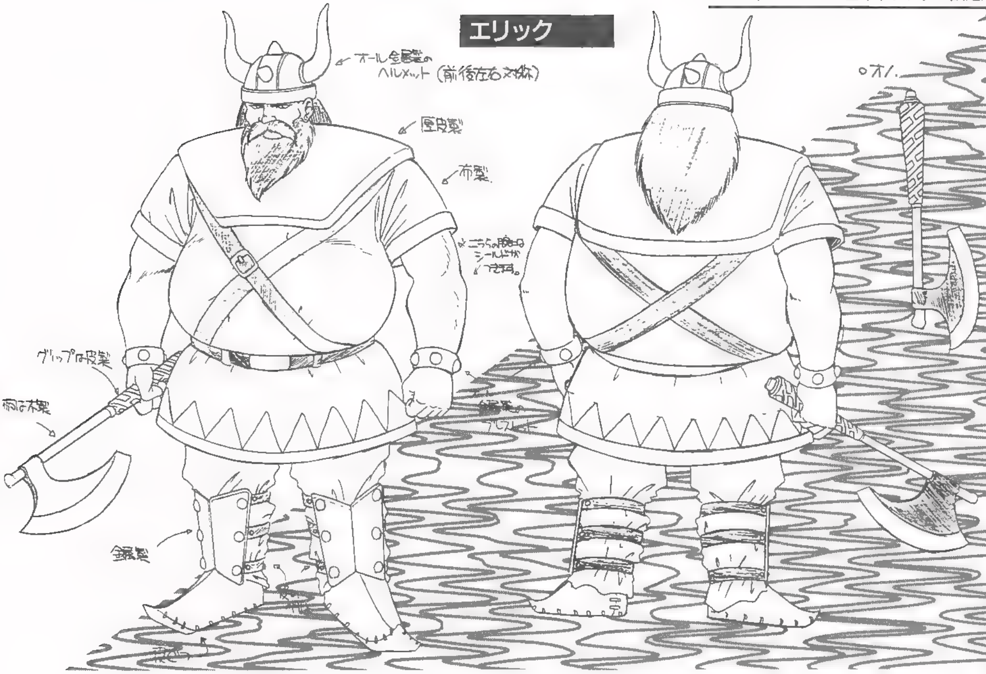
マッドマン

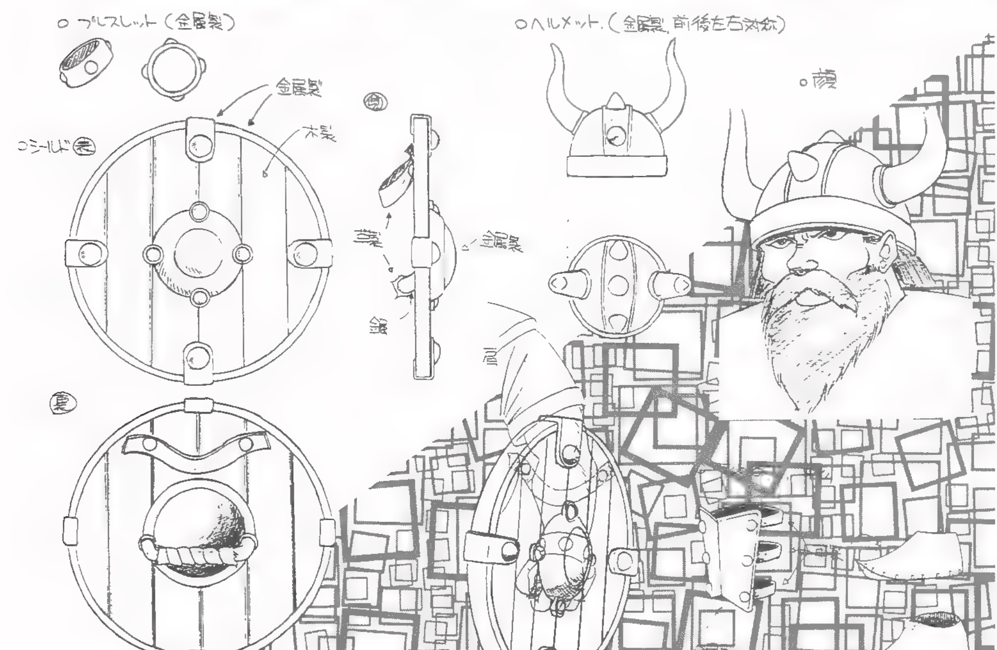


アドンとサムソン(精霊)

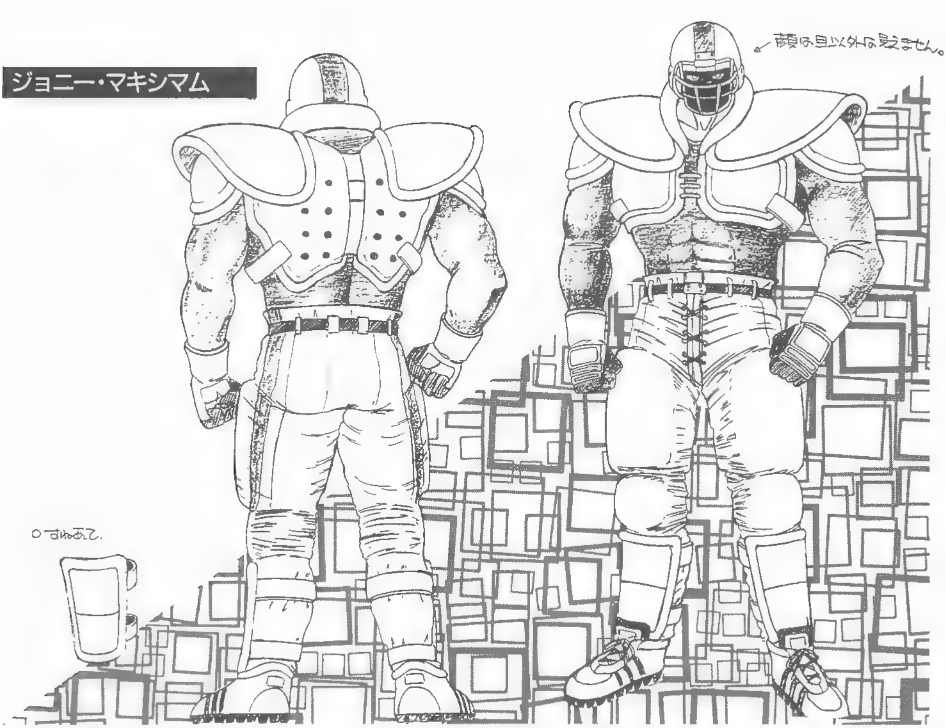


エリック

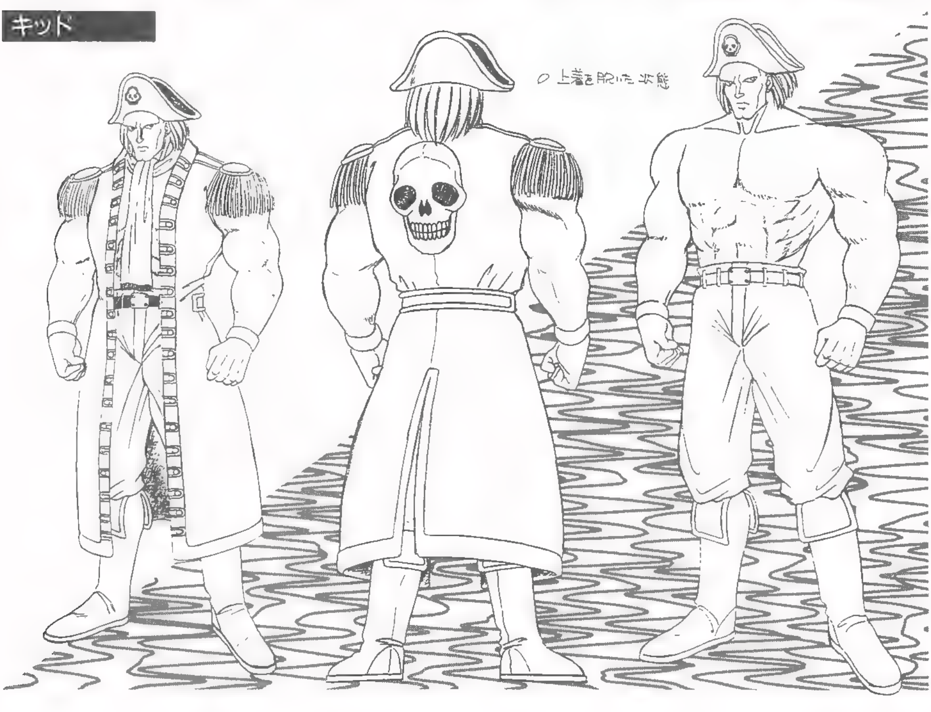

オール金属製の
ヘルメット（前後左右対称）
皮製
布製.
※こちらの腕にはシールドが付きます。
グリップは皮製
柄は木製
金属製
○オノ.


○ブレスレット（金属製）
○ヘルメット.（金属製、前後左右対称）
金属製
木製
○シールド（表）
金属製
（裏）
○顔

ジョニー・マキシマム



キッド

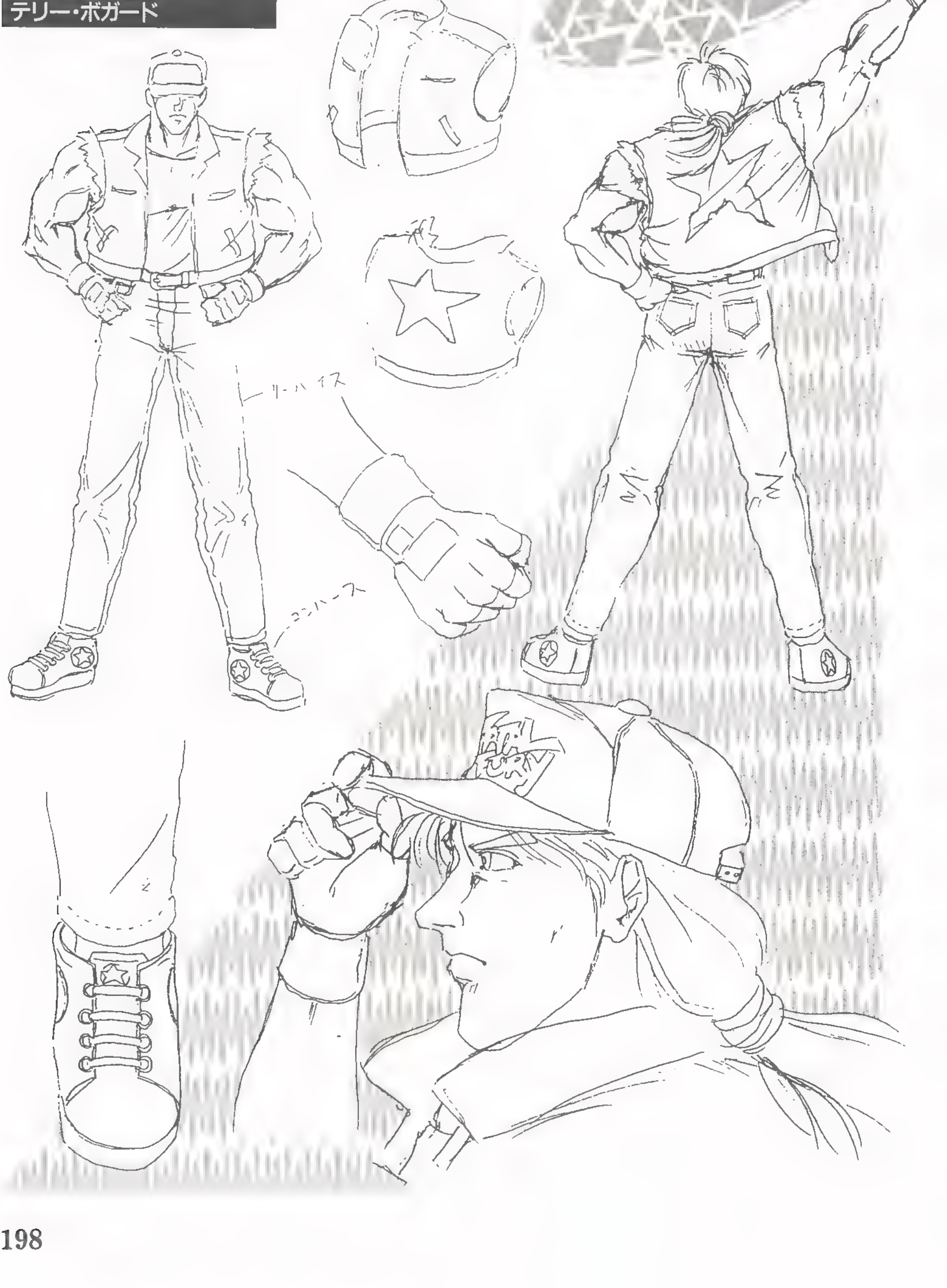


ディオ

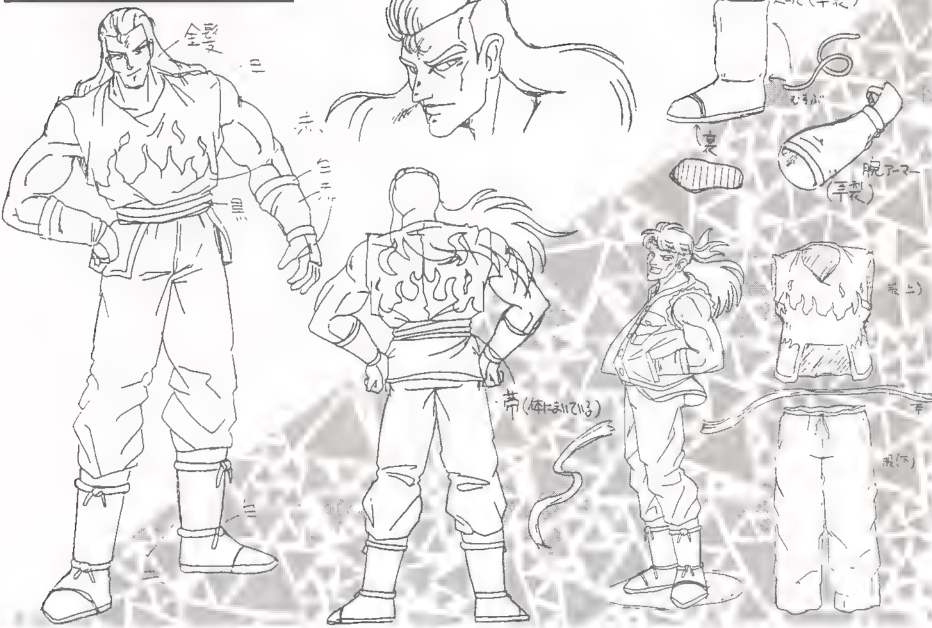


餓狼伝説2キャラクター設定集

テリー・ボガード



アンディ・ボガード



ジョー・ヒガシ



キム・カッファン



ビッグベア



山田十平衛

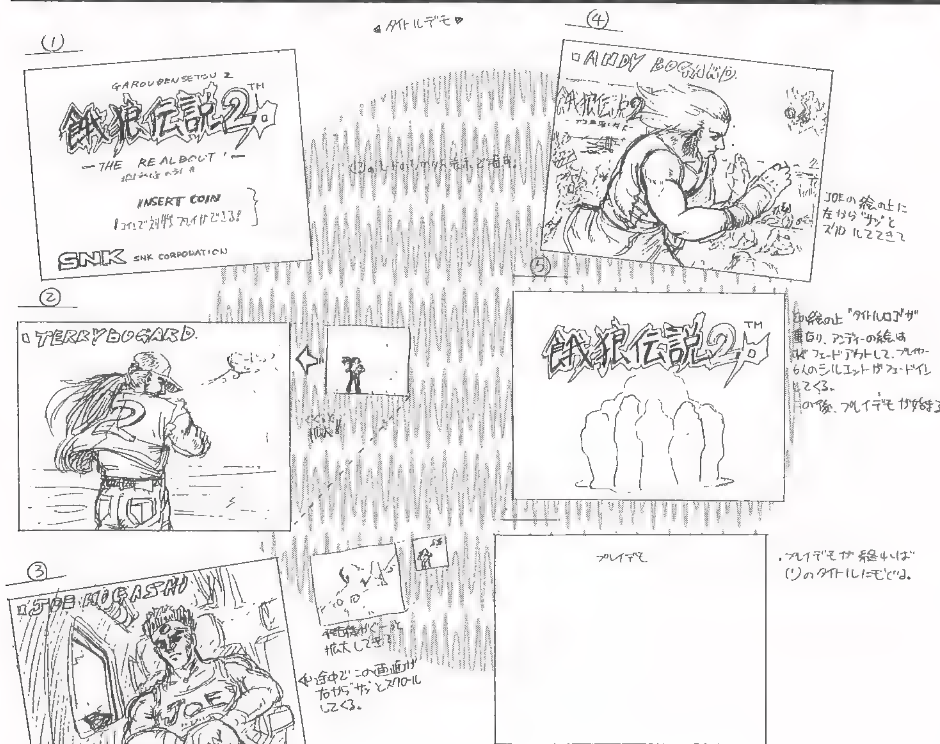


チン・シンザン



不知火 舞


不知火 舞


タイトルデモ
(1)
GAROUDENSETSU 2
餓狼伝説2 TM
THE REAL BOUT
INSERT COIN
SNK
SNK CORPORATION
(2)
TERRY BOGARD
(3)
JOE HIGASHI
(4)
ANDY BOGARD
(5)
餓狼伝説2 TM
プレイデモ
プレイデモが終われば
(1)のタイトルにもどる。

ファイターズヒストリー・ボイスDATA

キャラクター	ボイス	意味
レイ・マクドガル	ビッグトルネード ホイールキック ダイナマイト ディーディーティー	Big Tornado Wheel Kick Dynamite (ダッタル) DDT
リュウ・フェイリン	トウロウザン パッホソウフェイキン（広東語読み） ドゥジェ　（広東語読み）	蟷螂斬 白鶴双飛拳（ハッカクソウヒケン） 謝謝
カノウ・リョウコ	ヤマアラシ イッポンゼオイ カタグルマ ウラナゲ トモエナゲ イッポン	山嵐 一本背負い 肩車 裏投げ 巴投げ 一本（勝利）
マットロック・ジェイド	スピニングウェイヴ ハリケーン オーバーヘッドキック ダンサー オゥ　カモーン	Spinning Wave Hurricane Over Head Kick Dancer（踏みつけ） Ah! Come On!（勝利）
サムチャイ・トムヤムクン	マ・トロン・ジュ・サロップ（タイ語） ティー・カウ・コーン（タイ語） パップ・ソーク・カウ（タイ語）	コークスクリューパンチ （タイ語の意味は「頭部急所へのストレート」） 真空飛び膝蹴り （タイ語の意味は「[illegible]の膝蹴り」） [illegible] （タイ語の意味は「肱と膝を折り曲げる」）
リー・ティエンドー	ジッチゥー　（広東語読み） チンコンタイ　（広東語読み） セーサンハーシェ（広東語読み） マンフーアンパッサン（広東語読み）	絶招（中国） 穿弓腿（センキュウタイ） 推心下式 猛虎硬爬山（モウココウハザン）
ミゾグチ・マコト	タイガーバズーカジャ コリュウサイ チェストー オンドリャー	「タイガーバズーカ」じゃ！ 虎流砕 チェストー おんどりゃー！（投げ）
ジャン・ピエール	ラ・バルローズ	ラ・バル・ロゼ（薔薇投げ）
マーストリウス	ムーンサルト ニールキック タイガー ジャーマン ダブルジャーマン	Moonsault Kneel Kick Tiger（ラリアット） German Double German
クラウン	ピック・ア・カード	Pick a Card
カルノフ	ファイアー バルーン	Fire Balloon

ちょっとマニアックに迫ります

ゲーム別声優リスト

対戦格闘ゲームでは，必殺技を撃つときや勝利の決めポーズのときに，登場キャラがしゃべるのが，いまや当たり前。はたして，あのセリフはどんな人たちの声なんだろうか――そんな素朴(そぼく)な疑問にお答えしよう。

ストリートファイターII ダッシュターボ

すべてのキャラクターの声を，基本的に社内のスタッフが担当している。

ワールドヒーローズ2

●ハンゾウ
高田謙二

●フウマ
川本昭彦

●リョウコ
神村麻里

●その他のキャラ
劇団のかたがたや，開発スタッフの中からオーディションを行ない，雰囲気のでている人の声を採用した。

餓狼伝説2

●テリー・ボガード
橋本さとし（劇団★新感線）

●アンディ・ボガード
橋本　潤（劇団★新感線）

●東　丈
生瀬勝久（劇団そとばこまち）

●キム・カッファン
橋本さとし（劇団★新感線）

●ビッグ・ベア
竹田団悟（劇団★新感線）

●山田十平衛
竹田団悟（劇団★新感線）

●チン・シンザン
橋本　潤（劇団★新感線）

●不知火　舞
曽木康代（劇団そとばこまち）

●ビリー・カーン
生瀬勝久（劇団そとばこまち）

●アクセル・ホーク
マイケル・ビアード

●ローレンス・ブラッド
生瀬勝久（劇団そとばこまち）

●ヴォルフガング・クラウザー
マイケル・ビアード

ファイターズヒストリー

このゲームの音声は，以下の3組(人)により収録された。
①社内スタッフ（総務の女性）
②社員の知り合いの中国語の先生
③データイーストのビデオゲームやピンボールの音声のほとんどを担当している，アメリカの子会社DATAEAST USA Inc.の外人声優

マーシャルチャンピオン

社内のサウンド・チームのスタッフが，すべてのキャラクターの声を担当している。

ナックルヘッズ

●ロブ・ビンセント
飛田展男（代表作：Zガンダムのカミーユ，ちびまる子ちゃんの丸尾君，少年アシベの天堂先生，ギャラクシアン3のジョン）

●タケシ・フジオカ
森川智之（代表作：テッカマンブレードのDボゥイ，おーい竜馬の坂本権平）

●クリスティーン・ミャオ
林原めぐみ（代表作：らんま½の女らんま，ミンキーモモのモモ，キングレコードからアルバムもでている）

●グレゴリー・ダレル
飛田展男

●クローディア・シルバ
三石琴乃（代表作：セーラームーンの月野うさぎ，OVAイースのリリア，サイバーフォーミュラの管生あすか）

●ブラット・ベイク
柳原孝安（元劇団PPK所属，現ナムコのプログラマー）

ワールドヒーローズ

社内のスタッフなどが声優を担当。

餓狼伝説

開発スタッフが各キャラの声をあてている。

龍虎の拳

『餓狼2』と同様に，関西の劇団員が声優をつとめている。

格闘ゲーム用語辞典

あ行

【相打ち】攻撃を仕掛けあい，どちらもダメージを受けてしまうこと。

【相打ち覚悟】たとえ，相打ちになっても，相手のダメージのほうが大きい場合や，相打ちにならなかったときは連続攻撃できることを前提として，仕掛ける攻撃。

【イリュージョン】左右移動を小刻みに繰り返すこと。横分身とも言い，相手の攻撃を誘うことができる。

【色ちがい】同キャラ対戦が可能なゲームで，それぞれのキャラを見分けるために設定された，配色のちがうキャラのこと。また，別称として，ダッシュ色，ターボ色というように，そのゲーム名を用いることもある。

【インターセプト攻撃】相手の攻撃を回避し，そのまま相手の硬直時間に攻撃を仕掛けること。

【永久機関】相手がダウンするまで攻めることができる連続攻撃のこと。

【起き上がり】転んだところからニュートラル状態に復帰する瞬間。

か行

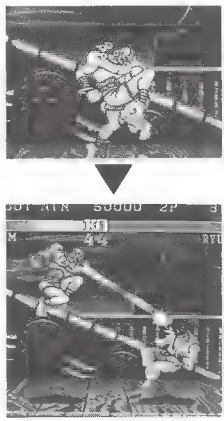
【カウンター攻撃】相手の攻撃（手や足など）に対して攻撃を仕掛けること。ただし，相打ちの場合はカウンター攻撃とは認められない。

【カウンターダメージ】技を仕掛けている間にダメージを受けると，通常よりも多く体力が減ってしまうこと。

【隠し技】インストラクション（説明書）に記されていない技。メーカーが裏ワザとして伏せている場合と，ただ単に公表し忘れた場合がある。

【重ねる】相手の着地や起き上がりに対し，あらかじめ攻撃を仕掛けておくこと。攻撃判定が残る技で仕掛ければ，防御以外の回避はむずかしくなる。

【重ね連続攻撃】技を重ねると，攻撃を当ててからの硬直時間が縮小できる。そうすることによって，はじめて成立する連続攻撃のこと。



◀このように、通常ならつながらない攻撃も、重ねれば、「ヨガ永田正月あけましておめでとうスペシャル」という立派な連続攻撃になる

【固まる】防御をした直後の，動けない状態を言う。

【固め投げ】相手に攻撃を防御させ，その固まっているときに投げること。俗に「投げハメ」とも言われる。『ストII』では，固め投げのタイミングが合っていると反撃できない。

【空ジャンプ】途中で攻撃しないジャンプのこと。すかし投げに利用する。

【貫通】ガードが不可能な攻撃。サガットの起き上がりタイガーアッパーカットが有名である。

【擬音】技や連続攻撃を擬音で表現すること。ピンポンパンやガンバンビシ（ともに3段攻撃），シャララ（ブランカのローリング），ピシピシドウドウ（ベガのダブルニー・ハメ），ブブブブふんっ（ザンギエフのハイスピードラリアット→スクリュー）など。

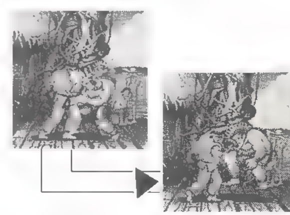
【気絶カウント】攻撃を食らったとき，ゲームの内部で加算されるポイント。これが加算されていき，規定数値に達すると，そのキャラは気絶する。時間が経過すると，ポイントはクリアされる（技によってその時間は異なる）。

【気絶から気絶】気絶している相手に連続攻撃を仕掛け，再び気絶させてしまうこと。ときには，気絶する前に体力がなくなってしまうことも。

【基本技】立った状態，ジャンプした状態，しゃがんだ状態で，ボタンを一つ押すだけで仕掛けられる攻撃のこと。

【キャラ勝ち】そのキャラの能力が，もともと相手キャラよりも優れていること。

【キャンセル攻撃】基本技を仕掛けたときに，必殺技のコマンドを入力すると，基本技の途中のモーションが省略されて，必殺技に切り替わること。



▲普通ならつながらないアッパー→昇龍拳も，キャンセルさせればご覧のとおり。みごと「アッパー昇龍拳」の完成となる

【強中弱】複数ある攻撃ボタンの分別方法。2段階の場合は，強弱と表記される。ただし，強だから強い，弱だから弱いという概念がないためか，大中小という表現のほうがメジャーだ。

【禁止台】対戦ルールの関係上，使用キャラやハメ技の使用を制限している台。なかには，実力者プレイヤーの参加禁止台もあるとか。

【空中投げ】ジャンプして，空中にいる相手を投げること。できるか否かは，キャラの設定しだい。

【くぐる】相手のジャンプ攻撃を察知

し，その下を走り抜けること。

【屈伸投げ】 一瞬だけしゃがみ，攻撃を仕掛けると思わせ，そのまま投げるフェイント。また，相手が気絶したときの，スクワット→投げ技というコンビネーションのことも指す。

【食らい投げ】 ジャンプ攻撃をワザと食らい，投げ技で反撃すること。失敗すると連続攻撃のエジキになるので，状況判断力を問われる戦法。

【食らう】 攻撃を受け，ダメージを負ってしまうこと。

【クルージング】 体力的に優勢なとき，時間切れによる判定勝ちを狙って，相手から逃げ回りつづけること。

【ケズリハメ】 連続攻撃のような回避しづらい必殺技を使用して，ひたすらケズりつづけること。

【ケズる】 ガードしているところに必殺技を当てて，少し体力を減らすこと。

【硬直時間】 技を仕掛けてから，ニュートラル状態にもどるまでの時間。その間は，攻撃や防御ができない。

【コマンド】 操作手順のこと。

【コマンド系】 レバーを指定された方向に連続して入力しなければいけないコマンドの総称。

【転ばし技】 食らった相手が倒れる技。基本的には足払いのことを指す。また，必殺技などでも，食らった相手が倒れるなら，これに該当(がいとう)する。

【根性値】 攻撃によるダメージにボーナスがつきやすくなるための要素。その値は，キャラごとの初期設定，勝敗結果，残り体力などで変化する。

さ行

【先読み】 相手の行動を予測し，それに適した攻撃を仕掛けること。

【懺悔（ざんげ）】 意図せずハメ技を仕掛けてしまった場合，おわびとして相手の攻撃を1回だけ食らうこと。

【失敗技】 必殺技を仕掛けようとしたが，コマンド入力に失敗し，基本技がでてしまうこと。

【地元技】 特定のステージでしか使用できない技のこと。ホームタウンデシジョン（地元びいき）とも言う。

【障害物】 ステージ上に設置されているもので，基本的には攻撃を食らって吹き飛んでいるキャラが触れると壊れるようになっている。

【地雷】 対空攻撃の一種。相手が着地する直前に，遠くからしゃがみキックなどを重ねておくこと。

【吸い込む】 意外な間合いから投げ技が成功してしまうことを言う。

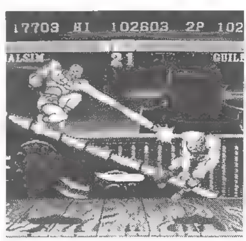
【すかし投げ】 ①相手の攻撃を空振りさせて，投げること。②攻撃を防御している相手に対し，ワザと攻撃を空振らせて投げること。

【すかす】 相手の攻撃をギリギリの間合いや，足を浮かばせたりするようなポーズの技で回避すること。

【スクワット】 立ち→しゃがみを素早く繰り返すこと。縦分身とも言い，必殺技のフェイントとして利用する。

【ステルス】 飛び道具を食らう直前に，こちらも飛び道具を仕掛け，あたかも飛び道具同士がスリ抜けたように見せる攻撃のこと。

【スナイパー】 地上にいる相手に対し，ジャンプ直後に攻撃を仕掛けること。正確には，飛び道具を放とうとしている相手や，自分の放った飛び道具を追いかけて攻めてくる相手に仕掛けるジャンプ攻撃の総称である。昇り攻撃，ロケッティアとも言う。

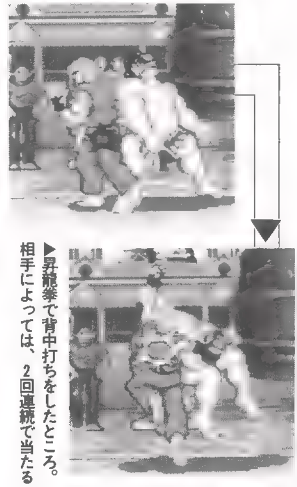


◀由来はダルシムの「ヨガ・スナイパーカスタム」という奥義から

【スラ】 スライディング攻撃の略称。仕掛けるボタンによって，大スラや小スラと分別される。

【接待】 相手の実力，使用キャラ，身分関係（笑）を考慮して，ワザと負けたり，攻撃を食らったりすること。

【背中打ち】 跳び越えた相手に攻撃範囲の広い技を仕掛けると，背中で攻撃しているように見える現象。ちなみに，プリソナー効果も得られる。



▶昇龍拳で背中打ちをしたところ。相手によっては，2回連続で当たる

【攻めキャラ】 攻めなければ勝算が薄くなるキャラ。

【センタリングホールド】 めくり攻撃を連発して，相手を混乱させる戦法。

【相殺】 相手の飛び道具に，こちらの飛び道具を当てて消すこと。

た行

【ダーク】 もともとは，ハメ技のように陰湿な攻撃の総称だったが，最近では小技の連打と解釈されている。

【対空攻撃】 地上にいるキャラが，ジャンプしている相手に与える攻撃。

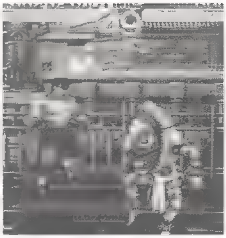
【対CPU戦】 コンピュータが操作するキャラを相手にしたプレイ。対COM戦，1P戦ともいう。

【対戦台】 対2P戦がしやすいように，同じゲームを別々のゲーム台（筐体）で遊べるようにしたもの。

【対2P戦】 プレイヤー同士の対戦。対人戦，対HUM戦ともいう。

【ダイエット効果】 ジャンプ中，攻撃をするよりも，何もしていないほうが命中判定が小さくなること。エドモンド本田などが利用できる。

【蛇足技】 ギャラリー受けを狙い，ワ





▲よく見ると，足が地面から離れている。こういった技を投げるのだ

ザと困難な連続攻撃を仕掛けること。

【打点】ジャンプ攻撃（降下中）を相手に当てるときの高さ。





◀ジャンプ攻撃の打点が低ければ、連続攻撃になる

【魂が飛ぶ】飛び道具を放った直後にKOされてしまい，その飛び道具だけが悲しくただよっていること。

【ダブルKO】相打ちで両者の体力が同時にゼロとなること。

【ため系】一定時間，レバーやボタンを入力しつづけなければいけないコマンドの総称。

【○段攻撃】連続攻撃において，何回攻撃を当てたかを表現する方法。当然，○には数字が入る。

【地形効果】コンパネ（操作台）の位置や種類によって，必殺技がだせなくなること。

【地上空中投げ】地上攻撃でも，少しだけ空中に浮いてしまう技に，空中投げを決めること。

【着地技】空中から地面に着地したときに，投げや必殺技を仕掛けること。

【超必殺技】絶大な破壊力の必殺技。基本的には，コマンドだけでなく，体力や制限時間などの特殊な条件がそろっていないと仕掛けられない。

【○○使い】そのキャラを多用している人のこと。○○には，そのキャラ名が入る。

【つながる】相手の食らい状態からニュートラル状態に戻るまでに，つぎの攻撃が当たること。「しゃがみ中パンチからアッパーがギリギリでつながる」というのが代表例だが，食らい状態が無敵に設定されている『餓狼伝説2』などには存在しない。

【つばめ返し】突進技を飛び越えられたとき，すぐに同じ突進技を仕掛け直してUターンすること。

【実験台（デク）】操作できるキャラを手放しで放っておくこと。連続攻撃の練習や，早くゲーム・オーバーにしたいときに見られる。

【天敵】そのキャラが，ほかよりも圧倒的に苦手（勝ちづらい）としている相手キャラのこと。

【同キャラ対戦】同じキャラ同士で対戦すること。どちらのキャラも性能が同じため，完全な実力勝負となる。

【同時押し】複数のボタンを同時に押すこと。『ストII』では，強パンチと弱キックを同時押しした場合，強パンチが優先される。そこから「発勁百裂キック」などの連続技が生まれるわけである。

【同門対決】同キャラ対戦ではないが，同じ流派のキャラ同士による闘いのこと。リュウとケンの対決がそれ。

【特殊技】必殺技とは，具体的な区別が確立されていないが，ガードしてケズれると必殺技，ケズれないと特殊技という解釈が一般的である。

【突進技】高速移動（空中移動）で体当たりを仕掛ける技の総称。

【飛び道具】おもに，キャラの腕から発射する気功弾などの総称。

【鳥カゴ】画面端にいる相手に対し，飛び道具を連発して，相手の行動や攻撃を封じること。

【ドロー】時間切れのときに，両者の残り体力が同じだった状態。

な行

【投げハメ】固め投げや反撃できない間合いからの投げを多用すること。

【投げピヨ】投げ技を仕掛けられたことによって，気絶（ピヨって）してしまうこと。

【ニュートラル】レバーをどの方向にも入力していないこと。

【ニュートラル状態】地上で何も行動していないキャラの状態。移動，ジャンプ，攻撃，防御が可能。

【残る】基本技で仕掛けた手足（攻撃判定）が，しばらくの間，そのままになっていること。

は行

【パーフェクト勝ち】体力を一切減らさずに勝つこと。

【ハメ技】回避できない攻撃（投げハメ，ケズりハメ，鳥カゴ，連続攻撃）を連発する戦法の総称。

【判定】時間切れとなった場合，残り体力の多いほうが勝ちになること。

【必殺技】特殊なコマンド入力によって仕掛けられる攻撃のこと。

【ピヨる】相手の攻撃を食らって気絶すること。『ストII』において，気絶したときに，キャラの頭上でヒヨコがまわるところから命名された。

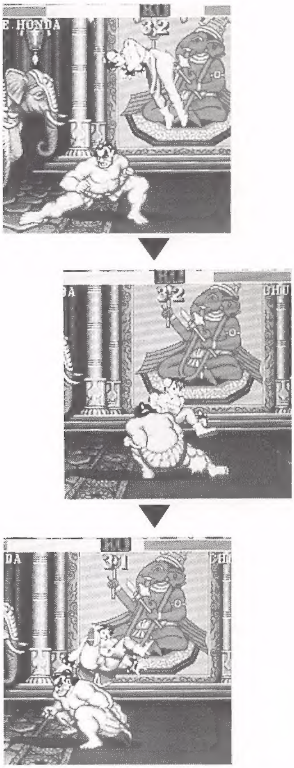
【封印】何らかの現象で，必殺技が仕掛けられなくなること。ガイルの必殺

技封じが有名。

【吹き飛ぶ】 攻撃を食らったキャラが，反動で位置がズレてしまうこと。

【フリーズ】 キャラが同じポーズのまま動かなくなること。単なるバグ。

【プリソナー効果】 攻撃を食らったキャラは，相手から離れるように吹き飛ぶ。ところが，特殊な攻撃方法によって，相手が自分に吸い込まれるような



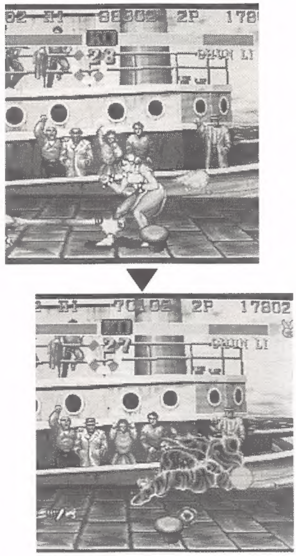
▲プリソナー効果の代表例。春麗の吹き飛ぶ方向に注目しよう

吹き飛びかたをすること。

【暴発】 意図せずに必殺技がでてしまうこと。防御から投げ技を狙うときに起こりやすい。

【ホーミング】 飛び道具をギリギリで回避した相手に対し，攻撃で吹き飛ばすことによって，その飛び道具に当ててしまう連続攻撃。

【ホームグラウンド】 そのキャラの出



▲ホーミングの代表例。滅多に成功しないが，キマると気持ちいいぞ

身地や地元として設定されたステージ。

【ボス】 操作不能なキャラの総称。

【没収試合】 最終ラウンドで，ダブルKOやドローにすると，両者失格（ゲーム・オーバー）になってしまうこと。

ま行

【間合い】 相手キャラとの距離。基本的には，左右の間隔だけを指す。

【○○マスター】 そのキャラを使いこなしている人。○○には，そのキャラ名が入る。

【待ちキャラ】 待ち戦法がしやすいキャラのこと。

【待ち戦法】 一定位置でしゃがみ，ひたすら牽制(けんせい)をし，相手が攻めてきたらカウンターで反撃するだけの戦法。シールド，穴熊とも言う。

【ミラクルボイス】 技を仕掛ける瞬間に攻撃を食らってしまい，技の音声だけが聞こえてくること。

【無敵から無敵】 無敵状態が解除されると同時に無敵必殺技を仕掛け，無敵状態を維持しつつ，攻撃すること。

【無敵状態】 キャラの姿は見えるが，攻撃を一切受けない状態のこと。倒れているとき，特定の必殺技を使用したときなどに，この状態となる。

【目押し】 ボタンを押すとき，適当に連打するのではなく，タイミングよく1回ずつ押していくこと。もともとは，パチスロの専門用語。

【めくる】 相手を跳び越えながら攻撃すること。そもそも，キャラには中心線というものが存在し，相手にその線を跳び越えられると振り向くように設定されている。それは，防御コマンドにも関係しており，中心線を越えながらの攻撃（めくり）は，後方ではなく前方にレバーを入力しなくてはいけない。そのため，慣れないうちはどう防御するかが判断できず，あっさりと攻撃を食らってしまうのだ。

また，普通のジャンプ攻撃のあとは相手との間合いが離れてしまうのが，めくりだとプリソナー効果によって，ジャンプ攻撃直後の間合いが密接状態になる。それによって，めくらないジャンプ攻撃よりも，多くの連続攻撃につなぐことが可能となる。

ら行

【乱入】 対CPU戦のプレイ中に，別のプレイヤーが対2P戦を申し込むこと。

【略称コマンド】 コマンドの説明をするときに，既存の必殺技名を用いること。たとえば，サガットのグランドタイガーショット（↓↘→＋キック）のコマンドは，「波動拳にキック」と説明できる。

【連続技／連続攻撃】 つながる攻撃を組み合わせたもの。したがって，相手はガードができないまま，相手の攻撃を受けつづけることになる。

【連打系】 一定時間内に一定回数，レバーかボタンを連続して入力しなければいけないコマンドの総称。

【1／60秒】 この時間ごとに，コンピュータは処理を行なう。そのため，対CPU戦の反応がいいキャラは，皮肉を込めて「1／60秒の見切り」と称される。

キャラクター別索引

定価1,480円（本体1,437円） 雑誌18362-08　T1018362081482